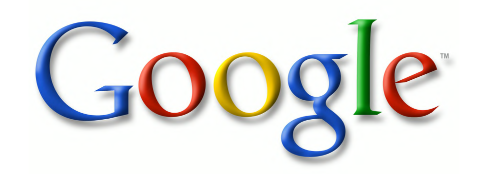
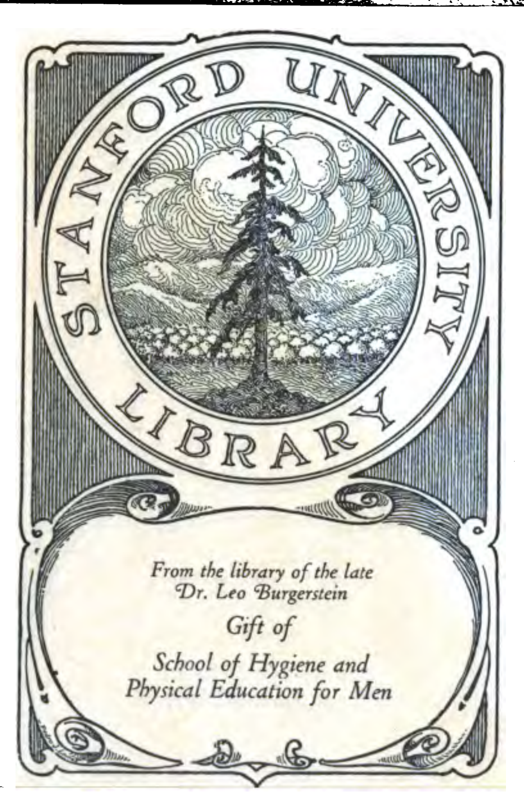
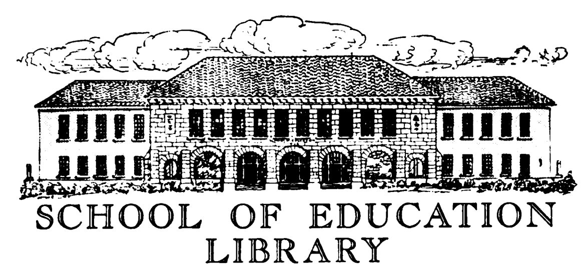


Schule und Jugendspiel.

Von Ludwig Lechner.




STANFORD UNIVERSITY
LIBRARY
From the library of the late
Dr. Leo Burgerstein
Gift of
School of Hygiene and
Physical Education for Men


SCHOOL OF EDUCATION
LIBRARY





Ball Goal. (Kampf um das Goal.)

Schule und Jugendspiel.

Leitfaden für Freunde des Jugendspieles und Spielleiter insbesondere.

Von

Ludwig Lechner,

Professor, Turn- und Spielleiter am n.-ö. Landes-Real- und Obergymnasium in Baden bei Wien.

Hiezu als zweiter Theil: (nach S. 72!)

„Vierzehn Rasenspiele" mit 14 Bildern, 19 Plänen, 2 Figurentafeln und 2 Tabellen.

(Zweite durchgesehene Ausgabe.)

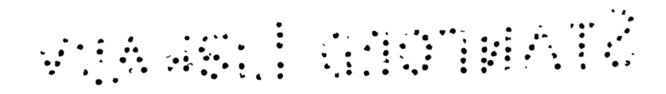


Preis 2 Kronen.

Wien.

Im kaiserlich-königlichen Schulbücher-Verlage.

1897.



Druck von Karl Gorischek. Wien. V.

Inhalts-Übersicht.

		Seite
1. Cap.	Mitwirkung der Schule	6
2. „	Vorbereitungen	12
	I. Spielplatz	—
	II. Geräthe	16
	III. Spielkleidung	28
3. „	Einführung in das Spiel	31
4. „	Spielbetrieb	38
5. „	Übungen mit dem Spielgeräth	60

1. Capitel.

Mitwirkung der Schule.

Der Gedanke, dem vernachlässigten jugendlichen Körper im Jugendspiel wieder zu seinem Rechte zu verhelfen, sowie dessen ethische Elemente der Erziehung dienstbar zu machen und beide Aufgaben in breiterer Form der Schule zu überweisen, findet heute wohl keine Gegnerschaft mehr; der Widerstreit der Meinungen ist verstummt, und die letzten Zweifel an der Fähigkeit dieses Erziehungsmittels, der ihm zugedachten Bestimmung gerecht zu werden, welche die Unbekanntschaft mit demselben etwa nahe legen konnte, wurden durch die Erfahrungen der letzten Jahre ebenso widerlegt, wie die Befürchtung, dasselbe möchte sich dem Schulwesen ohne weittragende Veränderung seiner bisherigen Organisation nicht leicht einfügen lassen.

Soll jedoch die Ausbreitung der Erkenntnis von der Wichtigkeit und Unentbehrlichkeit des Jugendspieles für die Gesammterziehung den Umfang seiner Einbürgerung nicht weit überflügeln, so tritt an die Schule die Nothwendigkeit heran, eine Reihe besonderer Aufgaben näher ins Auge zu fassen.

Die Schwierigkeiten der Platzfrage und der Beistellung einer geeigneten Lehrkraft stehen zwar zeitlich an erster Stelle; sie sind aber weder die einzigen, noch überall die bedeutendsten. Es kann unmöglich genügen, wenn ein Spielplatz und die Geräthe beschafft und den Schülern zur eventuellen Benützung unter Aufsicht eines Lehrers zur Verfügung gestellt werden, die Schule selbst aber mit ihrem Einfluss vornehm beiseite steht. Eine humane und einsichtsvolle Lehrerschaft wird einem Schüler seinen Spieleifer nicht nachtragen oder gar mindere Fachleistungen mit dem Spielplatz in Zusammenhang bringen. Aber selbst weitgehendes Ent=

gegenkommen in der Herabsetzung der Pensa für den Spielnachmittag wird andererseits seinen Zweck oft nicht erfüllen; das dem Verfasser bekannte Beispiel einer Classe, welche auf die Erleichterungen freiwillig verzichtete, weil sie nicht spielen mochte, dürfte schwerlich vereinzelt dastehen. Ein Haupthindernis für die gedeihliche Entwicklung des Jugendspieles liegt eben, unerwartet genug, in demjenigen Factor, dem die Einrichtung zugute kommen soll, in der Jugend selbst oder vielmehr in einer gewissen vis inertiae, gegen welche auch der tüchtigste Spielleiter nichts vermag, wenn er allein steht. Es müsste auch wahrhaft wundernehmen, wenn nach so langer Brache ohne sorgfältige Unterpflügung und Besämung von selbst eine Saat aufgienge. Wir können uns zwar über den jungen Engländer freuen, welcher auf Dr. Raydts Frage, ob das Spiel obligat sei, verwundert antwortete: „es ist doch selbstverständlich, dass wir spielen“, aber wir haben kein Recht, an unseren jungen Leuten dieselbe Erfahrung machen zu wollen. Wir müssen es als gerechte Strafe für lange Vernachlässigung tragen, wenn der Schüler von heute den Veranstaltungen, die ihm hier so plötzlich entgegentreten, mit Verwunderung und Zurückhaltung begegnet. — Auch den Eltern kann es nicht sonderlich verargt werden, wenn sie nicht insgesammt mit Begeisterung Maßnahmen begrüßen, welche mit dem, was die Schule bisher als ihre einzige Aufgabe bezeichnete, scheinbar so wenig Übereinstimmung zeigen, dass sogar der Gedanke an eine gewisse Gegensätzlichkeit aufzukommen vermag; ist doch auch die Schule selbst, wenn wir aufrichtig sein wollen, einem solchen noch nicht überall völlig entwachsen. Wirksame Hilfe ist hier nur von der Schule selbst zu erwarten; ohne ihren Beistand werden die Bemühungen des Spielleiters selten von Erfolg gekrönt werden [1]. — Indem ich hier wie überall mich von dem Gesichtspunkte leiten lasse, dass die Mittelschulen weit über den Rahmen ihrer bisherigen Bestimmung hinaus nicht nur die geistige, sondern auch die körperliche Erziehung zu überwachen, ja zu leiten haben, wie denn Erziehung im edelsten Sinne des Wortes nur im vereinten

---

[1]) Anmerkung. „Die Erfahrung hat gelehrt,“ sagt Dr. Leo Burgerstein in einer Abhandlung über die Fortschritte des Jugendspielwesens, „dass ohne starken moralischen Druck die Schüler der großen Mehrheit nach für die Sache nicht zu gewinnen sind, da die Stubenhocker, Schwächlinge, Sonderlinge und Blasierten wegbleiben; dass diese ein durchschlagendes Percent zu bilden im Stande sind, ist wahrhaft traurig“. Zeitschrift für Realschulwesen, XVI. Jahrg.

Zusammenwirken beider besteht, erscheinen mir nachfolgende Vorschläge zur Erreichung des eben besprochenen Zieles nicht nur zweckdienlich, sondern auch mit geringem Aufwand von Mühe und ohne Umsturz bisheriger Gepflogenheiten leicht erreichbar.

Bei Beginn eines jeden Semesters — und dieser fällt wohl überall mit dem Beginn der Herbst- und Frühjahrsspielperiode zusammen — widme der Ordinarius jeder Classe dem Spielbesuch dieselbe Aufmerksamkeit, wie sonst den nicht obligaten Fächern; die Wertschätzung, welche seine Worte dem Gegenstande zollen, geht auf die Schüler über, seine Ermunterung ist von nachhaltiger Wirkung. Zugleich lege er eine Liste der Schüler an, die am Spiele theilnehmen wollen. Diese Anmeldung verpflichte zum Besuch des Spieles wie bei den Freifächern bis zu der durch triftige Gründe motivierten etwaigen Abmeldung. Wiederholtem unentschuldigten Fernbleiben, welches dem Spielleiter zu controlieren obliegt, hat er über Anzeige desselben nachzugehen und es mit den sonst üblichen Disciplinarmitteln abzustellen. Diese Maßregel liegt nicht nur im Interesse des Spieles, dem sie die zum Gedeihen unentbehrliche Regelmäßigkeit des Besuches sichert, sondern auch der guten Sitte und nicht zuletzt der Zucht, da sie einen eventuellen Missbrauch der Spielzeit seitens der Schüler erschwert. In dem sonstigen Gewährenlassen gehe man nicht zu weit; der Ministerialerlass vom October 1893 über die Erleichterungen für die Spielnachmittage gibt eine Handhabe, welche meines Wissens noch nirgends recht ausgenützt wurde. Indem er dem Schüler die Möglichkeit gewährt zu spielen, erwartet er auch, dass die Zeit in der Weise benützt werde, zu welcher sie ihm freigemacht wurde. Man kann über die Frage des Spielzwanges verschiedener Ansicht sein; jeder wahre Jugendfreund muss aber anstreben, dass die Vortheile des Spieles allen Schülern zugute kommen; solange jedoch diese noch nicht auf dem Standpunkte des von Raydt citierten jungen Engländers stehen, kann es keine glücklichere Lösung der Schwierigkeit geben, die Schüler heranzuziehen, als die, welche der Erlass von selbst darbietet.

Der Ordinarius trete ferner thunlichst der häuslichen Praxis entgegen, welche die Bestimmung des Erlasses, dass die Spielnachmittage auch von unobligaten Fächern freigehalten werden sollen, durch Einschaltung von Correpetitions- und sonstigen Nebenstunden unwirksam macht. Bei der Abfassung des Arbeitskalenders gebe er billigen, unschwer durchzuführenden

Erleichterungen Raum. Auch der Stundenplan kann in dieser Hinsicht viel thun, indem er die auf die Spieltage folgenden Schultage — normalmäßig wird es ja nur einer in der Woche sein, da der Samstag aus der Verlegenheit hilft — von jenen Fächern frei macht, welche eine umfassende Vorbereitung verlangen, und es sei hier beiläufig auf die Rücksichten aufmerksam gemacht, welche z. B. an Gymnasien der Unterricht aus dem Deutschen, der Geographie und Geschichte, der Religion, dem Zeichnen einerseits, die Doppelstunden aus Latein in der I. und II. Classe, das hohe Stundenausmaß für Latein in V. und VI. ꝛc. andererseits theils ermöglichen, theils fordern.

Dem Ordinarius käme es auch zu, darauf zu achten, dass die für die Spieltage vorgesehenen Erleichterungen in ihrem vollen Umfange gewährt werden, und dies weder mit dem Anschein einer Gnade, denn diese würde gerade dem ängstlichen und gewissenhaften Schüler, der nur von Rechten gerne Gebrauch macht, einen Schatten auf seine Spielfreude werfen, noch mit dem Gewande einer Prämie; es ist wohl nicht zu befürchten, dass man den Ideal-Schüler der pädagogischen Theorie, dem das Lernen an sich eine Lust ist, durch die Herabsetzung des Pensums in Missstimmung versetze, wohl aber, dass Unterricht und Spiel dadurch in eine falsche Stellung zueinander gerathen; man gebe eben jedem, was und weil es ihm gebürt[1]).

Die Wirkungsfähigkeit des Ordinarius ist damit noch nicht erschöpft. Das besondere Ansehen bei den Schülern, das sein Amt mit sich bringt,

[1]) Es wäre auch an der Zeit, endlich den Ergebnissen einer neueren Physiologie Gehör zu schenken und dem Irrthum zu entsagen, dass für geistige Ermüdung unmittelbar darauf folgende körperliche Anstrengung eine Erholung bieten könne. In der Unlust, die beiden Gebiete gegeneinander einzutauschen, gibt die Natur den deutlichsten Fingerzeig. Von diesem Gesichtspunkte aus sind ebenso die neuerer Zeit hie und da auftretenden Vorschläge, zwischen die Unterrichtsstunde eine organisierte Spielstunde einzuschieben, zu beurtheilen wie die leider sehr verbreitete Meinung, dass der Schüler bei normaler Pensumauflage von der ihm verbleibenden freien Zeit noch genug für seine Spielzeit herausschneiden könne, wobei übersehen wird, dass auch der Körper nach dem Spiel sein Bedürfnis nach Ruhe geltend macht. Auch des Druckes darf nicht vergessen werden, mit dem eine bevorstehende „Schularbeit“ oder umfassendere Recapitulation auf dem Gemüthe lastet; wer mit der Jugend fühlt, wird es unmöglich über sich gewinnen, dem sonnigen, sorglos-freien Gewebe des Spieltreibens diesen verdüsternden Einschlag zu geben.

wird er, und zwar nicht zu dessen Schaden, in den Dienst des Jugendspieles stellen, wenn er den Leistungen seiner Classe auf dem Spielplatze ein warmes, theilnehmendes Interesse entgegenbringt und, vielleicht nicht allzuoft, an Ort und Stelle durch Blick und Wort ermuntert und anregt; wer wüsste nicht aus seiner eigenen Erfahrung, welche tiefe Wirkung Beifall oder Tadel gerade von nicht berufsmäßiger aber sonst hochgeschätzter Seite in der empfänglichen Knabenseele hervorbringt. Ein gleiches gilt wohl auch von den übrigen Fachlehrern, die übrigens ohnedies zum überwiegenden Theile auch Ordinariate versehen. Sollte der Gang auf den Spielplatz auch ein Opfer sein, es lohnt dem Spender in eigenster Sphäre; von diesen Früchten, welche eine Beobachtung der Schüler beim Spiele für den Lehrer abwirft, der nicht nur unterrichten, sondern erziehen will, sei hier nur im Vorbeigehen geredet; wir wissen kein besseres Mittel, mit den Eigenthümlichkeiten eines jeden Schülers so recht vertraut zu werden und dadurch der Grundbedingung einer erziehenden Thätigkeit zu genügen, als eine Vermischung mit ihnen om Spielplatze, wo sich ihre Individualität frei von allem Schulzwang nackt mit ihren Licht- und Nachtseiten offenbart; dass man diesen Gewinn bisher so lediglich und gerne dem Spielleiter überlässt, kann ich mir nicht anders erklären, als dass man ihn noch zu wenig kennen gelernt hat.

Auch die Berührung zwischen Schule und Haus sollte von der Mitwirkung nicht ausgeschlossen bleiben. Der amtliche wie der private Verkehr mit den Angehörigen der Schüler oder den sonst noch zur Erziehung berufenen Factoren gibt in ungezwungener Weise die Mittel an die Hand, aufklärend aufzutreten und etwaige Vorurtheile, Besorgnisse oder Missverständnisse zu beheben.

Schließlich sei noch ein Vorschlag erwähnt, der sich in der Gesellschaft der obigen etwas seltsam ausnimmt; nicht immer aber wirken Äußerlichkeiten bloß äußerlich. Tageszeit, Örtlichkeit, Witterung u. dgl. rücken das Jugendspiel aus der Schablone des übrigen Schulapparates; damit es nicht als ein Fremdkörper erscheine, ist auch äußerlich einiger Kitt nothwendig, der gleichzeitig die nicht gering anzuschlagenden technischen Schwierigkeiten der jeweiligen Verständigung überwinden helfen soll. Wir meinen ein eigens dem Gegenstande gewidmetes „schwarzes Brett“. Der officielle Charakter solcher Verkündigungen, die Autorität, die ihnen innewohnt, wird nicht nur der Stellung des Jugendspiels im Ganzen des Gymnasiallebens,

sondern auch dem Spielleiter Vorschub leisten, dessen Anordnungen dadurch mehr Gewicht erhalten. Die Schüler sind daran zu gewöhnen, dem „schwarzen Brett“ die Weisungen zu entnehmen, wann und wie lange gespielt wird, von welchen Classen oder Gruppen, und in welcher Kleidung; außergewöhnliche Ereignisse im Spielleben, Feste und Wettspiele finden dort ihre Bekanntmachung ebenso wie die Spielordnung und überhaupt alle auf das Spiel bezughabenden Verständigungen bis herab zu den Fund- oder Verlustanzeigen.

Zur moralischen Unterstützung, welche die Schule mit ihrem festen Gefüge dem Jugendspiele leihen kann, gehört auch die Überlassung von Classenzimmern behufs Besprechungen der Spiele, wovon noch mehr im Capitel 3; dieselben bilden ein weiteres wertvolles Bindeglied zwischen beiden; von anderen wird noch die Rede sein.

2. Capitel.

Vorbereitungen.

I. **Der Spielplatz.** Bei der Wahl eines Spielplatzes, falls eine solche möglich, ist in erster Linie Bodenbeschaffenheit und Größe maßgebend; ungünstige Form, Lage und sonstige Verhältnisse können das Spiel bloß beeinträchtigen, schlechtes Terrain und Raummangel machen es unmöglich.

Das Terrain soll vor allem eben sein; die meisten Spiele beruhen auf dieser Voraussetzung. Wellen sind noch ungünstiger, als eine constante schwache Neigung; muss man sie in den Kauf nehmen, so ist baldigste Applanierung unerlässlich. Harter, steiniger Boden ist ebenso schlimm als weicher oder sumpfiger. Sand thut es zur Noth; auf festem Boden, mit dichtem Graswuchs gedeiht auch das Spiel am besten. Sollte Besämung möglich und nöthig sein, so ist damit behutsam und allmählich vorzugehen. Die Erfahrungen auf einem Spielplatz bei Dresden, wo man das Spiel durch ein ganzes Jahr aussetzte, um der Grasnarbe Zeit zur Befestigung zu geben, und im nächsten Jahre nach sechswöchentlicher Benützung doch nur wieder eine Wüste hatte, geben den nöthigen Fingerzeig; man vertheile die Arbeit der Berasung auf mehrere Jahre und nehme sie parcellenweise vor mit mindestens zweijähriger Schonung der jeweiligen Anlage. Dass die Düngung dabei eine große Rolle spielt, braucht wohl nicht erst erwähnt

zu werden. Über die geeignete Menge und Sorte der zur Verwendung kommenden perennierenden Gräser und des Düngers ist der Rath eines Landwirtes einzuholen. Auch bei den schon bestehenden Rasenplätzen ist der Düngung und Nachsämung nicht zu vergessen und die erstere, um den Herbstbetrieb nicht zu stören, nur parcellenweise vorzunehmen. Mehrmaliges Mähen ist unerlässlich, Walzen sehr zu empfehlen. An ein Bespritzen kann wegen der großen Kosten nicht leicht gedacht werden. Große Sorgfalt verwende man auf die Beseitigung kleinerer Unebenheiten, da sie gefährliche Unfälle nach sich ziehen können; Gruben und Löcher fülle man aus und decke sie mit Rasen, am besten mit Rasenziegeln; Steine müssen entfernt werden. Der Abnützung einzelner Stellen, wie sie bei Cricket, Feldball u. dgl. vorkommt, beuge man durch den Wechsel der Aufstellungsplätze vor. Überhaupt beachte man, dass es viel leichter ist, eine Grasnarbe zu conservieren, als zu erzeugen.

Dem üblichen Grundsatze, dass ein Spielplatz nie zu groß sein kann, möchte ich nur mit Einschränkung beistimmen; lässt man sich durch seine Ausdehnung verleiten, die einzelnen Spielgruppen zu weit auseinander zu ziehen, so erschwert sich die Auf- und Übersicht, und man begibt sich außerdem des Stimulus der gegenseitigen Aneiferung. Getheilte Freude ist doppelte Freude, und es schadet wenig, wenn ein Ball in eine fremde Gespielschaft geräth, aber viel, wenn das Ausstrahlungsgebiet des fröhlichen Treibens einer Gruppe nicht in die nächste übergreift. Die Rücksicht auf einen solchen schädlichen todten Raum, der ja doch auch bezahlt oder mindestens gewartet werden muss, macht den Überschlag eines Maximums so wichtig, wie den des Minimums. Bezüglich der Festsetzung beider empfiehlt es sich nicht sonderlich, von allgemeinen Erwägungen über den im Durchschnitt für einen Schüler erforderlichen Bewegungsraum auszugehen, sondern in die Praxis hinabzusteigen. Eine verwendbare Maßeinheit bietet die für den deutschen Schlagball erforderliche Fläche, denn dieses Spiel wird auf unseren Plätzen stets eine hervorragende Stelle einnehmen, und die Spielfelder der übrigen Spiele, ob geschlossen oder nicht, lassen sich leicht zu jenem in ein einfaches Verhältnis setzen. Nach unseren Erfahrungen genügt für eine Gruppe dieses Spieles in der Stärke von 10—14 Schülern im Durchschnitt (mit einer Schwankung von 20 Percent nach auf- und abwärts) ein Feld von 20 *m* Breite und 55 *m* Länge, wobei das Gruppenintervall, d. h. die Entfernung einer Gruppe von der nächsten,

mit inbegriffen ist, also für im Mittel 12 Spieler eine Fläche von 1100 m^2. Für „Schlagball mit Freistätten", „Feldball", „Kreisball" und andere gilt dasselbe Maß; bei „Football", „Cricket", „Ball Goal" verdoppelt sich zwar die Ausdehnung des Spielfeldes, aber auch die Spielerzahl, bei Schleuderball sind sie anderthalbmal so groß, und bei „Lawn Tennis" läſst sich beides halbieren, so daſs auch hier die Spielerdichte dieselbe bleibt; für die Schüler der oberen Classen ist bei den meisten Spielen noch ein Aufschlag von 50 Percent nothwendig. Eine Mittelschule mit 200 Schülern, von welchen im besten Falle 75 Percent, also 150 zum Spiele kommen, wird daher 12 Feldeinheiten erfordern, von denen 8 der Unterstufe angehören und somit $1100 \times 8 = 8800\, m^2$ benöthigen werden, während die 4 der Oberstufe $1650 \times 4 = 6600\, m^2$ bedürfen, was ein Gesammterfordernis von circa $1^1/_2$ Hektar ergibt; nicht zu vergessen ist, daſs überall mittlere Zahlen gegeben wurden; eine Veränderung um 20 Percent ergibt (Football und Ball-Goal ausgenommen) das Maximum, beziehungsweise Minimum.

Unter diese Ausmaße bedeutend herabzugehen, ist unmöglich, ohne manche Spiele durch zu kleinliche Verhältnisse um ihren ganzen Reiz zu bringen; man wird in diesem Falle am besten zur Theilung der Spielstunden greifen. Eine große Expansionsmöglichkeit sollte man aber niemals zur Herabsetzung der Spieldichte, sondern nur der Spielerdichte verwenden, d. h. man vergrößere nicht die Gruppenintervalle, sondern das Spielfeld, namentlich bei den raumbedürftigen großen englischen Spielen.

Der Spielplatz soll von den Wohnorten der Schüler im Mittel nicht zu entfernt liegen oder wenigstens bequem und angenehm zu erreichen sein. Eine große Entfernung wegen des damit verbundenen Marsches ist nicht zu befürworten; ein langer Weg auf sonniger und staubiger Straße legt der Spiellust eine gar zu harte Probe auf.

Was die Form anbelangt, so ist selbstverständlich ein rechteckiger Platz einem unregelmäßigen vorzuziehen; aber auch das Verhältnis der Seiten des Rechteckes ist nicht gleichgiltig. Die Breite sollte (als Minimalbreite eines Fußballspielplatzes) mindestens 40 m betragen, die Länge versteht sich dann aus dem oben gegebenen Gesammtausmaß von selbst. Zu voneinander getrennten Plätzen sollte man nur in der äußersten Noth greifen, außer sie liegen so weit auseinander, daſs jeder seine besondere Aufsicht fordert; namentlich wo das Spiel sich erst einleben soll, ist continuierliche Beaufsichtigung dringend nöthig.

Unter sonst gleichen Bedingungen wird man einem Platz den Vorzug geben, der einigermaßen vor rauhen Winden geschützt ist. Wegen der Sonne braucht man nicht ängstlich zu sein. Hat man die Spielfelder so abgesteckt, dass Licht und Schatten auf beiden Parteien gleichmäßig vertheilt sind, so ist hierin das Nöthigste gethan; ein Wechsel der Spielseiten nach einer bestimmten Zeit, um die Sonne nun auch einmal den Gegnern ins Gesicht leuchten zu lassen, wäre ein schlechtes Surrogat dafür; nur wer selbst gespielt hat, weiß das zu würdigen. Eine vorsorgliche Verwaltung wird auch die Bepflanzung mit Bäumen in Betracht ziehen; die Anlage erfordert ähnlichen Bedacht wie der Bau eines Schulhauses, die Zukunft darf über der Gegenwart nicht vergessen werden. Den ganzen Platz mit Bäumen zu umsäumen, hat keinen anderen Wert, als etwa einen ästhetischen. Soll der Schatten den Spielenden zugute kommen, so müssen die einzelnen Spielfelder von Bäumen umgrenzt sein; da aber diese an Gestalt und Größe variieren, so ist ein Schablonisieren unvermeidlich. Man thut am besten, einige Schlagballspielfelder zu umpflanzen, die aber der störenden Baumkronen wegen dann etwas weiter ausgemessen werden müssen, und ebenso ein paar Lawn Tennis-Felder. Eine Umpflanzung der für Cricket- und Fußball bestimmten Flächen nimmt sich zwar gefällig aus und wird auch Zusehern willkommen sein, für den Zweck des Spielens aber ist sie ohne Belang, da sie ja doch nur wenig Schülern Schatten spendet und den übrigen erst dann, wenn er mit sinkender Sonne und Temperatur unnöthig geworden ist; eine sich dazu leicht bietende Gelegenheit ist jedenfalls freudig zu begrüßen, aber zu den nothwendigen Erfordernissen gehört sie nicht und muss daher hinter solchen, wie z. B. der Ebnung des Platzes u. dgl. m. zurückstehen. — Dass die Bäume die Bestimmung erhalten, mit ihrem Schatten den erhitzten Spielern zur Rast und Abkühlung zu dienen, davor ist aus hygienischen Gründen zu warnen. Die Spiele sollen ja unter anderem auch der Abhärtung dienen, und der angehende Soldat soll die Hitze wenigstens dort ertragen lernen, wo es sein Vergnügen gilt. Aber auch den Durst! Ich möchte daher der Anlage von Brunnen oder der Beistellung von Wasserbehältern in keiner Weise das Wort reden; man schaffe nicht künstlich Bedürfnisse und Verweichlichung! Überdies erfordert die Erlaubnis des Trinkens eine erhöhte und allgegenwärtige Überwachung, die den Spielleiter, der wahrlich sonst genug zu thun hat, von seiner

eigentlichen Aufgabe unnütz abzieht. Auf Plätzen, die weitab vom Wohnorte der Schüler liegen, wäre das Trinken noch am ehesten zu gestatten, um die durch den weiten Marsch herabgestimmten Lebensgeister wieder aufzufrischen, also nur vor und etwa am Schlusse des Spieles, nicht während desselben. Kann auf das Spiel leicht ein Bad folgen, so wäre man damit dem klassischen Vorbilde ziemlich nahe gekommen; die nöthige Vorsicht ließe sich hier unschwer erzielen.

Eine Einzäunung des Spielplatzes ist im allgemeinen nicht anzustreben; da hier die Jugend sich selbst erzieht, so kann die Öffentlichkeit nur erwünscht sein; wer nur einmal an dem herzerfreuenden Bilde des fröhlichen Jugendtreibens sich gelabt hat, wird es unbegreiflich finden, dass man die Erwachsenen, die Eltern insbesondere, von dem Anblicke ausschließen will. Nebenbei wollen wir auch die heilsame Rückwirkung desselben auf diejenigen, in deren Jugend nicht ein solcher Lichtblick fiel, nicht missen; den Spielvereinen für Erwachsene erwächst dort ihr ergiebigstes Agitationsmaterial. Der beste Zaun ist eine Reihe von Sitzgelegenheiten für die Zuschauer.

Wir wollen nun zusammenfassend die bei der Wahl eines Platzes zu beachtenden Punkte, nach ihrem Einfluss und Wert geordnet, der Reihe nach anführen: 1. Bodenbeschaffenheit, 2. Größe (sie steht in zweiter Linie, weil sich hier durch Theilung der Spieltage abhelfen läßt), 3. Entfernung, 4. Form, 5. Lage.

Zu den unabweislichen Bedürfnissen gehört, wenn nicht sonst ein gedeckter Raum in der Nähe des Spielplatzes zur Verfügung steht, die Errichtung eines Schupfens; er sollte so groß angelegt werden, dass er nicht nur zur Aufbewahrung der Geräthe, sondern auch als Umkleideraum und Unterstand bei etwaigem Unwetter dienen kann [1]). Selbst ein Provisorium sollte man hier nicht scheuen, falls die dauernde Erwerbung eines Platzes unmöglich ist; jedenfalls ist eine solche schon aus diesem Grunde manchen anderen Rücksichten vorzuziehen.

II. Spielgeräthekunde. Dieses Capitel wird sich selbstverständlich auf die Geräthe beschränken, welche bei den im 2. Theil angeführten Spielen

---

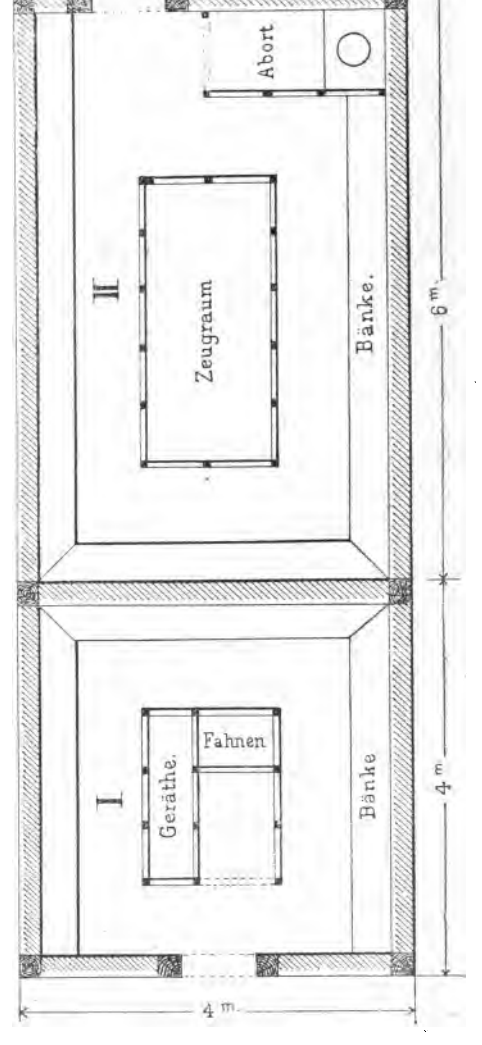
[1]) Die Spielhütte in Baden z. B. hat folgende Einrichtung: den Wänden entlang laufen Bänke, über denselben befinden sich Kleiderhaken mit fortlaufenden Nummern



zur Verwendung kommen; sollte es manchmal sich zu ausführlich gestalten, so entschuldige die Absicht, damit namentlich bei Neueinführung der Spiele jedes kostpielige Tasten hintanhalten zu wollen.

---

und darüber in 2 Etagen ebenfalls numerierte versperrbare Fächer zur Aufbewahrung der Spielkleider. In der Mitte der Abtheilung I ist aus Lattengitter ein versperrbarer Verschlag für die Geräthe angebracht, zu dem nur der Spielleiter den Schlüssel hat. Die Spielgeräthe sind satzweise (Schlag- und Fußball ausgenommen) in besonderen Kisten untergebracht, die letzteren seitwärts auf Etagen aufgestellt, von wo sie leicht entnommen werden können. Die Fahnen und Stangen stehen im Hintergrunde des Verschlages auf einem Schragen; die Gere hängen in Stricken an der Decke, die Standkreuze sind in dem abgegrenzten Mittelraum der Abtheilung II aufgestapelt, die sonstigen Utensilien unter den Bänken gestaut; in II. steht ein Torfmull-Abort ohne Senkgrube. Abtheilung I ist für das Obergymnasium, Abtheilung II für die unteren Classen bestimmt; die Hütte hat einen Flächeninhalt von 40 m^2 und bis zum Dachgiebel eine Höhe von 4 *m*, ist aus Riegelwänden erbaut und mit Dachpappe gedeckt. Das Dach springt weit vor. Ausmaß und Einrichtung haben sich bisher vollkommen bewährt.



Man nehme überall nur das beste Material; mehr wie überall gilt hier der Satz: „wer billig kauft, kauft theuer". Wenn die Geldmittel momentan nicht reichen, so verschiebe man lieber die Einführung eines Spieles, dessen Geräthe man sonst nur in minderer Qualität beistellen könnte. Sollte ein Handfertigkeits-Unterricht an die Selbstverfertigung schreiten, so ist dagegen nichts einzuwenden; nur bei Rackets und Cricketschlägern wird man das Lehrgeld nie hereinbringen.

Die Geräthe sollen reichlich und in Reserve in Bereitschaft stehen, damit nicht aus einem Unfalle Verlegenheiten erwachsen. Da im Laufe der Jahre ein an Reichhaltigkeit und Kostspieligkeit bedeutendes Material sich anhäuft, so versäume man nicht, gleich im Anfange ein Inventar anzulegen, welches das Datum der Anschaffung, den Kostenpreis, Dimension und Qualität und die Erzeugungs- und Bezugsfirma ersehen läſst; das gibt, abgesehen von der Ordnung, auch wertvolle Erfahrungen. Für jedes Spiel setze man von Bällen und Schlaggeräthen im allgemeinen nur e i n e Marke und Sorte in Gebrauch, um nicht die Schwierigkeiten der Handhabung noch um eine unnöthige zu vermehren; das Folgende enthält hierüber stricte Anweisungen. [1])

Die kleinen unüberzogenen Hohlbälle (für Kreisball, Schlagball u. dgl.) aus Gummi sollen $6^1/_2$ *cm* Durchmesser haben und starkwandig sein (doppelwandig, wie der terminus unrichtig lautet); man wähle im Interesse der Sichtbarkeit die rothe Farbe. Mit Bällen aus anderem Material (Cellulose, Filz, Tuch) mache man nicht erst Versuche, sie stehen hinter den Gummibällen zurück. Die Lawn Tennis-Bälle werden später besprochen werden.

Von den groſsen Hohlbällen kommen nur die mit Leder überzogenen in Betracht. Sie haben entweder eine Handhabe (Schleuderbälle), oder keine (Fuſsbälle); letztere sind entweder rund (Association, Ball Goal), oder oval (Rugby Union).

Die Schleuderbälle (Fig. 1), welche mit Kreuzriemen und Henkel versehen sein müssen, — über die mit einem Stiel versehenen stehen mir keine Erfahrungen zugebote — verschaffe man sich in zwei Gröſsen: für die Unterstufe mit 21 *cm* Durchmesser, für die Oberstufe mit 25 *cm* Durchmesser. Die runden Fuſsbälle (Fig. 2) sollen einen äuſseren Durchmesser

---

[1]) Bei den englischen Spielen sind die Ausmaſse der Geräthe mit Rücksicht auf die Bestimmungen für internationale Wettspiele gewählt.



von circa 21 *cm* haben, die ovalen (Fig. 3) eine Länge von 28 *cm* und eine Breite von 21 *cm* (Wettspielgröße). Man wähle nur solche, bei denen die Nähte nicht nach außen zutage treten, da sie diesfalls leicht durchgescheuert werden; sehr zu empfehlen sind diejenigen, deren Nähte durch eingelegte Lederstreifchen verdeckt und geschützt sind. [1])

Die Conservierung sowohl der Gummiblase als der Lederhülle erheischt große Sorgfalt. Das Leder muss öfters mit Vaseline oder Ledersalbe eingerieben werden; zu starke Durchfettung aber schadet der Gummiblase. Letztere verträgt nur einen trockenen, nicht zu warmen Aufbewahrungsort, sonst wird sie schlaff. Da der Lederüberzug nach dem Spiele häufig feucht ist, so empfiehlt es sich, den Ball an eigenen Haken frei in die Luft zu hängen, um ein Brüchigwerden zu verhindern. Platzt eine Naht oder zeigt sich sonst durch Bruch eine noch so kleine Öffnung im Leder, so ist die Blase zu entleeren und herauszunehmen und die Hülle dem Riemer zur Reparatur zu schicken, da jede weitere Benützung die Blase sehr gefährden würde. Häufiges Ausblasen und Wiederanfüllen ist ihr aber auch nicht zuträglich, namentlich nicht dem empfindlichsten Theile, dem Schlauchende; sollte sich daher das Platzen der Nähte wiederholen, so lasse man lieber gleich die ganze Hülle frisch übernähen, da dann anzunehmen ist, dass das Riemengarn überall schon an der Grenze seiner Leistungsfähigkeit steht. Sehr kleine Risse oder Löcher im Kautschuk repariert man leicht, indem man über die schadhafte Stelle ein Stück Kautschuk mit dem beim Pneumatik-Fahrrad gebräuchlichen Klebmittel (Paragummi mit Terpentin versetzt) festklebt. Größere Schäden sind unheilbar, und man erspart sich viel Mühe und Verdruss, wenn man auf jede Reparatur, auch seitens der Bezugsfirma, verzichtet und eine neue Blase anschafft.

Beim Entleeren der Gummiblase ist zunächst der Schlitzriemen der Hülle zu lösen, der dahinter sichtbar werdende Gummischlauch herauszuziehen und die Bindfäden mit aller Vorsicht zu durchschneiden, worauf die Luft von selbst entweicht, so dass die Blase im gefalteten Zustande leicht herausgenommen werden kann. Beim Wiederanfüllen wird sie ebenso wieder hineingegeben, zurecht gerückt, so dass der Schlauch durch die Öffnung des für ihn bestimmten Schutzleders bis an den Hals durchgesteckt werden

[1]) Eine große Auswahl guter, dauerhafter Bälle (auch sonstiger Spielgeräthschaften) führt im Inland Wilhelm Pohl, Wien, Mariahilferstraße 5; Schulverwaltungen genießen Rabatt.

kann, und hierauf die Röhre der Luftpumpe hineingesteckt und festgehalten oder gebunden. Mit der Füllung gehe man nicht zu weit; ist die Blase übermäßig aufgetrieben, so nimmt sie die Nähte zu stark in Anspruch; immerhin aber muss sich der gefüllte Ball hart anfühlen und darf einem Druck nicht leicht nachgeben. Nach der Füllung knickt man den Schlauch um, zieht die Röhre herunter und bindet nun das Schlauchende an der mit Leinwand überzogenen Stelle wieder zu. Es ist angezeigt, den wieder unter die Hülle geschobenen Schlauch mit einem Stück Leder zu bedecken, das ihn und die Blase gegen etwaige Verletzungen beim Zunähen und auch sonst schützt; beim Zunähen ist eine stumpfe gebogene Packnadel am bequemsten; die Schlitzränder müssen dicht aneinander schließen, das freie Riemenende werde mehrfach durch die Naht gezogen, bis nichts mehr davon vorsteht. Ein gut conservierter großer Hohlball kann bis zu 5 Jahren seine Dienste thun; nach dieser Zeit werden sich die Reparaturen in so lästiger Weise häufen, dass eine Neuanschaffung unvermeidlich wird; die Blase wird schon früher ausgewechselt werden müssen, da der Kautschuk auch ohne alle Benützung mit der Zeit seine Elasticität einbüßt.

Von kleinen Vollbällen kommen fast nur Cricketbälle zur Verwendung; man verzichte von vorneherein darauf, dieselben etwa selbst anfertigen zu wollen oder Gummibälle als Surrogat zu nehmen, wodurch das Spiel bis zur Unkenntlichkeit entstellt würde, sondern greife gleich zu den guten englischen Fabrikaten, die allerdings theuer aber dauerhaft sind.

Der richtige Cricketball (Wettspielball) hat 160 *g* Gewicht bei einem Durchmesser von 7·4 *cm*; für die Unterstufe nehme man einen Ball von 135 *g* Gewicht und nahe 7 *cm* Durchmesser (Fig. 4). Die Nähte sollen dreifach sein; die besten Bälle sind die, bei welchen jede Halbkugel für sich wieder aus 2 Theilen besteht. Mit der Einfettung ist hier nicht zu sparen; sie sollte nach jedem Spiel stattfinden.

Für „Feldball“ erzeugt Dollfs & Helle in Braunschweig einen Lederball, der sich vom Cricketball nur durch sein geringes Gewicht (75 *g*) unterscheidet; als Surrogat kann ein Tennisball dienen.

Das Schlag-Rundholz für den „deutschen Schlagball“ und „Schlagball mit Freistätten“ besteht aus dem Schlagtheil und dem Griff (Fig. 5); ersterer ist ganz glatt, oben abgerundet und überall gleich dick, der letztere in der Mitte verjüngt und durch Rundkerben geraut; beide sind aus einem Stücke. Man wähle hartes Holz und zwei Größen, 50 *cm* und 70 *cm* lang

und 4 *cm* dick. Eine Umwicklung des Griffes mit Bindfaden ist wenig haltbar, ein Kautschuküberzug zu theuer, ein Leimanstrich unangenehm, von allen daher abzurathen, ebenso wie von einer löffelartigen Verbreiterung des Schlagtheiles; auch Anfänger sollen sich gleich mit dem Rundholz vertraut machen. Zeitweiliges Einölen schadet nicht; splitterig gewordene Hölzer sind außer Gebrauch zu setzen.

Das Schlagholz für Cricket (Bat) besteht aus 2 Stücken, dem Blatt und dem Griff, welcher mit Bindfaden umwickelt ist und mit einem Ansatz bis zu ungefähr einem Drittel der Länge in das Blatt eingreift; beim Schlag muss es federn (Fig. 6). Die Gesammtlänge beträgt 95 *cm* (Wettspiellänge), die Breite des Blattes höchstens $10^1/_2$ *cm*, das Gewicht 1000 *g*; für die Unterstufe wähle man ein Gewicht von circa 850 *g*. Besondere Aufmerksamkeit erfordert die Conservierung, weil das Geräth stark ins Budget fällt — von billiger Waare ist hier besonders abzurathen. Nach jedem Spiele werde das Schlagholz mit Leinöl getränkt und auf Beschädigungen hin untersucht; kleinere Sprünge an günstiger Stelle kann man mit Messingdraht vernähen, um größere legt man ein Messingband, das mit durchgehenden Nieten befestigt wird (Nägel halten wegen der starken Erschütterung nicht lange); verderblich sind Brüche am Griffansatz. Der Griff ist öfter mit Leinölfirnis zu überstreichen, wenn man nicht lieber eine Kautschukhülse darüber streift, welche zwar theuer ist, aber eine weitere Sorgfalt unnöthig macht und eine sichere Handhabe bietet. Um das Bat zu schonen, trete man energisch der Gewohnheit, dasselbe beim Abgeben wegzuwerfen, entgegen, die sich vom deutschen Schlagball her festsetzt; man lasse es, wie auch schicklich, fein säuberlich auf den Rasen hinlegen. Man dulde auch nicht, dass es zum Einschlagen der Thorstäbe verwendet werde, lasse überhaupt mit dem Blatte auf nichts schlagen als auf den Ball. Für Feldball kann man auch ein leichteres Schlagholz verwenden, in der Form dem Bat ähnlich, aber nur aus einem Stücke Weidenholz verfertigt, 50 *cm* lang, an der Schlagfläche 7 *cm* breit (Fig. 6a).

Die Cricketthore bestehen aus 3 gleichlangen hölzernen Stäben (Stumps), über welche je zu zweit ein kleines Querholz (Bail) aufgelegt wird. Die Stäbe haben unten Eisenspitzen, oben Messingköpfe; vom Boden müssen sie 70 *cm* weit herausstehen, voneinander müssen sie so weit abstehen, dass der Ball nicht hindurch kann. (Bild 7, II. Theil, S. 75.) Da sie circa $2^1/_2$ *cm* stark sind, so sind die Querhölzer, auch Barren

genannt, 10 *cm* lang zu nehmen. Das ganze Thor soll 20 *cm* breit sein. Die Barren sind beim Spiel in die Rinnen der Messingköpfe der Stäbe einzulegen; damit sie nicht verloren gehen oder durch den Ball zu weit weggeschleudert werden, hänge man sie mit einer Schnur an die Stäbe. Bequem ist es, wenn die Rinnen der Messingköpfe für sich drehbar sind, weil man beim Einrichten der Stäbe diese nicht durch Drehen zu lockern braucht; der Messingkopf besteht dann aus einem mit dem Stab verschraubten Untertheil (Fig. 7), auf welchem sich um einen Zapfen, aber unabnehmbar, die Platte mit der Rinne drehen läßt; diese Verbesserung lasse man aber durch einen Handwerker des Ortes vornehmen, da der Preis des englischen Fabrikates (8 fl. per Thor) unverhältnismäßig hoch ist.

Der Reifschläger zum „Ball Goal" besteht aus Reif und Griff, beide beim englischen Modell aus einem Stücke; ein langer Rohrstab wird in der Mitte gebogen und die beiden Hälften werden derart zusammengelegt, dass sich an dem einen Ende ein ovaler Reif bildet (Fig. 8). Der Reif soll circa 16 *cm* Breite und 28 *cm* Länge, der Griff 80 *cm* Länge haben und mit Rundkerben versehen sein; zeitweiliges Einölen empfiehlt sich auch hier [1]).

Die Thore für „Fußball", „Schleuderball" und „Ball Goal" (siehe Titelbild) bilden 2 Stangen oder Pfosten und eine verbindende Querleiste. Die Stangen müssen mindestens $3^1/_2$ *m* lang sein und bestehen am besten aus gewachsenem geglätteten Tannen- oder Fichtenholz; man besorgt sie billig an Ort und Stelle. Die Querleiste ist 5·6 *m*, bei Association 7·35 *m*, lang; man setzt sie am passendsten aus 2 gewachsenen Fichtenstangen zusammen, die durch eine längere, gut passende Blechhülse verbunden werden. Ihre Enden werden entweder in entsprechende Falze an die Thorpfosten gesteckt oder durch eiserne Bolzen befestigt, welche man durchsteckt und auf der entgegengesetzten Seite mit einer Schraubenmutter versichert. Wenn es sich nicht um Wettspiele handelt, kann man die Leiste auch durch ein weißes Band ersetzen, das viel einfacher anzubringen ist, andererseits aber auch leicht zu Streit bei der Beobachtung führt.

Können die Thorpfosten nicht im Boden eingerammt werden und dort bleiben, so steckt man sie auf Standkreuze, deren Arme im Interesse der Stabilität nicht unter 40 *cm* Länge und entsprechende Stärke haben

[1]) Gebrüder Thonet in Wien stellen die Schläger in anderer Weise aus gebogenem Holze her (Fig. 8 a). Preis per Stück 2 fl.; für Schulverwaltungen $33^1/_3$ % Nachlass (wie auch bei den Eigenfabrikaten für Lawn Tennis und Hildegarde).



und überdies in der Mitte durch eine aufgeschraubte, schwerere eiserne Platte verbunden sind. Empfehlenswert, wenn auch etwas kostspielig, ist die Verwendung von ganz flachen, eisernen Rädern nicht unter 70 *cm* Durchmesser, deren 3 Speichen in der Mitte zu einer mindestens 10 *cm* hohen Nabe zusammenlaufen (Fig 9); zu zweien auf einen Thorpfosten gesteckt, können sie fahrbar gemacht werden, eine nicht zu unterschätzende Erleichterung für den Transport auf den oft weiten Bestimmungsort. Hölzerne Wagenräder bilden mit ihren dicken Speichen zu gute Gelegenheit zum Straucheln und Verletzen; auch die hölzernen Standkreuze sollten deshalb in den Boden eingelassen werden können.

Zu den Malen beim „Ball mit Freistätten", eignen sich nur eiserne Stangen nicht unter 2 *cm* Stärke und 1 *m* Länge und einer Spitze am unteren Ende zum Einschlagen in den Boden. Hölzerne Stäbe oder Fahnen auf Standkreuzen oder mit eiserner Spitze sind zu widerrathen, weil sie dem unvermeidlichen heftigen Anprall der Spieler nicht genug Widerstand leisten können. Um die tief eingeschlagenen Eisenstäbe wieder herauszubekommen, ohne den Boden zu zerwühlen, läſst man sie oben einen quadratischen Querschnitt haben für einen zweiarmigen Schlüssel, womit man sie herausdreht.

Die Zurüstungen zum Lawn Tennis-Spiel wollen wir im Zusammenhange besprechen. Die eigenthümlichen Feinheiten, welche diesem Spiel erst Reiz verleihen, können nur bei möglichst tadelloser Beschaffenheit der Geräthe, wozu hier auch der Boden gehört, zur Geltung kommen; dann wird es auch auf die Jugend eine mächtige Anziehung üben, während es sonst leicht der Vernachlässigung anheimfällt. Der Boden muſs vollkommen eben sein; ist ein solcher mit dichtem, gleichmäßigem Graswuchs in genügender Größe vorhanden, so widme man demselben in Bezug auf Düngung, Mähen, zeitweises Walzen und Schonung erhöhte Aufmerksamkeit; bei der geringen Ausdehnung wird sich bei großer Dürre auch eine Bespritzung unschwer ausführen lassen. Für die Markierungslinien taugt in diesem Falle nur ein Kalkanstrich. Der (gelöschte) Kalk wird in der Consistenz verwendet, wie er aus den Kalkgruben kommt. Es lohnt sich, da solche Kalkmarkierungen auch bei den meisten anderen Spielen vorkommen, auf dem Spielplatze selbst eine solche Grube anzulegen; 1/4 Cubikmeter reicht für den Bedarf eines Jahres aus. Die Grube wird mit gebranntem Kalk gefüllt und soviel Wasser darein gegossen, als der

Kalk aufnehmen kann; ein passender Holzdeckel schützt vor dem Austrocknen. Der Anstrich sollte außerhalb der Spieltage geschehen, weil er sonst zuviel Zeit dem Spiel wegnimmt, auf keinen Fall unmittelbar vor dem Spiel, weil der nasse Kalk Bälle und Kleider beschädigt. Man verfertige sich aus zwei 3—4 *m* langen, unbiegsamen Latten, welche durch in Abständen von 1 *m* darüber genagelte Querleisten um die Strichbreite (4 *cm*) voneinander gehalten werden, eine Schablone; in dem Zwischenraume trage man den Kalk mit einem nahe 4 *cm* breiten Holzspatel (nicht Pinsel) gleichmäßig fest und nicht zu dick auf. Die Schablone wird beim ersten Anstrich genau der Richtschnur entlang auf dem Boden festgehalten und Länge um Länge weiter fortgeschoben; die späteren Anstriche können, wenn die Spuren nicht zu stark verwischt sind, bei einiger Behutsamkeit ohne Richtschnur erfolgen und machen auch weniger Mühe. Namentlich bei Nachmarkierungen ist auch recht gut das Einstreuen von gepulvertem gelöschten Kalk in die Leere anwendbar, allerdings nur bei Rasenboden, der den Kalkstaub festhält; die Arbeit geht schneller vor sich und ist reinlicher, wenn auch nicht so dauerhaft, als der Anstrich [1]).

Ein solcher Rasenplatz darf bei feuchtem Wetter, wenn der Boden weich geworden ist, nicht betreten werden und auch sonst nur mit absatzlosen Schuhen (wo möglich mit Kautschuksohlen), da die Beseitigung der dadurch entstehenden Unebenheiten (etwa durch Einlegen von Rasenziegeln) viel Mühe macht. Steht guter Rasenboden nicht zur Verfügung oder fehlt es überhaupt an Raum, um mehrere Tennisplätze anzulegen, die der Schonung wegen in der Benützung alternierend wechseln können, so greife man ohne Bedenken zu einem „Hartplatz". Die Grasnarbe wird zu dem Behufe auf etwa 20 *cm* Tiefe abgezogen und durch eine Lage gröberen Schotters ersetzt; über diese wird bis zum Niveau eine Schichte Straßenabraum (etwa noch vermischt mit feinerem bündigen Sand) gelegt, in feuchtem Zustand geebnet und durch Walzen festgelegt. Ein wenig Bestreuen mit feinem Wellsand, der auch mit eingewalzt oder eingetreten

[1]) Das gleiche Verfahren beobachte man auch bei allen anderen geradlinigen Markierungen. Der vielfachen für andere Spiele nöthigen Markierungen wegen lohnt sich die Anschaffung einer Markiermaschine (Fig. 10), die bei ersten Anlegungen einer gespannten Leine entlang geführt werden muss. (Preis 12 fl.) Statt des Kalkes kann auch mit Vortheil pulverisierte Kreide (der Abfall von der Schule) verwendet werden.



wird, verleiht der Oberfläche noch größere Festigkeit. Ein solcher Platz wird nach einiger Zeit fest wie eine Tenne und läßt nichts zu wünschen übrig; entstehende Vertiefungen füllt man mit dem Deckmaterial leicht aus. Ein öfteres Walzen nach vorhergehendem leichten Bestreuen mit Wellsand ist allerdings nicht zu umgehen. Der Kalkanstrich wird in ähnlicher Weise gemacht wie oben; nur nehme man den Brei dünner und trage mit einem Pinsel auf. Will man aber dieser lästigen Arbeit ein für allemal entgehen, so entschließe man sich dazu, die Linien mit Beton auszulegen (auf Grasboden wäre dies unzulässig, wegen des Überwachsens und der durch die allzu verschiedene Härte bedingten Verschiedenheit im Abspringen der Bälle). In jeder größeren Stadt findet sich wohl ein Bauhandwerker, der damit umzugehen weiß. Die geringsten Umstände und Kosten macht folgendes Verfahren: längs der Linien wird circa 5 *cm* breit und tief eine Furche ausgehoben, in dieselbe eine Latte von 2 *m* Länge und 4 *cm* Dicke (Linienbreite) und beliebiger Höhe eingelegt, der Boden ringsherum wieder festgestampft und die Latte hierauf behutsam unter öfterem Drücken oder Schlagen nach seitwärts herausgehoben. In den so entstandenen kleinen Canal gießt man bis etwa $^1/_4$ *cm* vom Niveau des Bodens grobe Betonmasse (1 Theil Portland-Cement mit etwa 6—7 Theilen grobem Sand) und drückt sie fest und glatt. Nach dem Trocknen, das ist, nach 1—2 Tagen, füllt man den Canal völlig mit feinem Beton (1 Theil Cement mit etwa 4 Theilen feinem reschen Sand), dem man nach Gefallen noch irgend einen Farbstoff, Ocker oder Englisch-Roth zusetzt; man trägt ihn in ziemlich dünnem Zustand auf und bringt ihn sorgfältig ins Niveau, ein Verreiben mit der Kelle oder einer eisernen Reibfläche führt zu der wünschenswerten Glätte. Die ganze Procedur ist etwas zeitraubend, liefert aber eine dauerhafte Zeichnung und kostet bei Mitwirkung der Schüler verhältnismäßig wenig [1]). Im Winter ist wegen des Ausfrierens der Betonstreifen mit Laub oder Sägespänen zu überhäufeln. Liegt der Streifen genau im Niveau des Platzes, so ist von einer Störung in den Sprungverhältnissen des Balles wenig zu spüren.

Die Lawn Tennis-Bälle haben $6^1/_2$ *cm* Durchmesser und circa 50 *g* Gewicht. Man nehme nur überzogene und zwar von weißer Farbe; bei nassem

[1]) In Baden betrug der Preis für Material sammt Zustellung für einen Tennisplatz 15 fl.; zur Verwendung kamen dabei 190 *kg* Cement, 11 Truhen groben, 3 Truhen feinen Sandes und 16 *kg* Englisch-Roth.



Boden sind zwar die unüberzogenen besser, weil der Filzüberzug zuviel Wasser einsaugt und der Ball dadurch zu schwer wird, überdies Überzug und Ball durch die Nässe leiden, aber die geänderten Sprungverhältnisse stören auch bei ihnen das Spiel, abgesehen davon, dass man auf feuchtem weichen Boden überhaupt nicht spielen lassen sollte. Bei den überzogenen Bällen darf die Naht nicht sichtbar sein (Unternaht); Bälle mit sichtbarer Naht taugen wenig, da sich dieselbe bald durchwetzt und der Überzug dann verdorben ist; an Reparaturen ist nicht zu denken. Bälle mit Unternaht vertragen auch ein zeitweiliges leichtes Waschen mit Seife. Nass gewordene Bälle müssen rasch trocknen (aber nicht am Feuer); auch sonst sollen sie an einem trockenen und luftigen Orte aufbewahrt werden (Netzbeutel). Im Lauf der Zeit büßt, wie überall, der Kautschuk seine Elasticität ein. Zu einem Spiele gehört circa ein Dutzend Bälle, wenn man nicht durch das Sammeln empfindlich gestört sein will. Da es sich hier ausnahmsweise um ein Spiel mit dem Ball, nicht um den Ball handelt, so trete man der Hilfe von Ballsammlern nicht entgegen, weil das Spiel sonst zusehr im Fortgange gehemmt wird; sind Ballsammler nicht zu haben, so stelle man wenigstens 1½ Dutzend Bälle zur Verfügung. Alte abgebrauchte mit neuen zu vermischen, stört die Feinheit des Spieles, die Bälle eines Spieles sollten alle von gleicher Güte sein; für die ausrangierten findet sich schon eine andere Verwendung. Zum Sammeln der Bälle sind kleine Körbe auf meterhohem Dreifußgestelle sehr geschickt. Eine Einzäumung durch Schutznetze ist unter 60 fl. nicht herzustellen.

Der Netzschläger (Racket) (Fig. 11.) besteht aus Reif, Geflecht, Griff und Keil; auf dem Keil ist gewöhnlich die Fabriksmarke, auf dem Griff das Gewicht (in Unzen) angegeben. Auf die vielen gangbaren Sorten kann hier nicht eingegangen werden. Man sehe darauf, dass das Holz des Reifes keine Äste habe und nicht zu schwach sei, sowie dass die Jahresringe mit den Rändern des Rahmens parallel laufen, also nicht todt in denselben enden, was leicht zu Deformationen und Splitterungen führt; die Saiten müssen straffe Spannung haben und kräftig sein, die Maschenweite soll nicht über 1 cm^2 betragen; der Griff sei gerauht und nicht zu dünn, das Gewicht betrage zwischen 13 und 14 Unzen. Unter 7 fl. ist etwas Brauchbares und Dauerhaftes nicht leicht zu haben, man spare hier nicht mit den Kosten [1]). Da sich ein Spieler leicht mit jedem Racket, nur nicht

[1]) In Österreich befassen sich nur Gebrüder Thonet mit der Erzeugung dieses

mit einem Wechsel desselben zurechtfindet, so nehme man für ein Spiel nur Rackets von gleicher Sorte und gleichem Gewicht. Die großen Anschaffungskosten bedingen sorgfältige Conservierung. Man dulde nicht, dass mit dem Racket unnütz auf den Boden oder nach sonst etwas geschlagen oder dasselbe auf dem feuchten Grase liegen gelassen werde; die Saiten werden von Zeit zu Zeit etwas geölt. Während längeren Nichtgebrauches bringe man die Schläger einzeln oder satzweise unter eine Racketpresse; der Aufbewahrungsort sei möglichst trocken, im Winter das Schulhaus. Wird von verschiedenen Partien — auch außerhalb der Spieltage, was nur zu empfehlen ist — dasselbe Spiel benützt, so lasse man die Schläger von Mann zu Mann ordnungsmäßig übergeben und mache den letzten für einen Schaden haftbar. Ist das Geflecht zu nachgiebig geworden oder zerrissen, so ist bei größeren Firmen um nahe den halben Anschaffungspreis eine Reparatur oder Neuflechtung zu haben.

Das Fangnetz ist 1·01 *m* breit und 12·5 *m* lang, aus starkem, am besten getheertem Garn, rundherum von starken Seilen eingesäumt, mit Schlingen an den vier Enden; die obere Langseite des aufgespannten Netzes soll der deutlicheren Sichtbarkeit wegen mit einem etwa 5 *cm* breiten Leinwandstreifen eingefasst sein. Zur Aufstellung und Spannung genügen zwei starke Pfosten mit Eisenspitzen am unteren und einer Rille am oberen Ende, die eine Höhe von 1·07 *m* über dem Boden haben müssen; die Spannung wird durch zwei Spannstricke erzielt, die einerseits um den Kopf des Pfostens, andererseits um je zwei fest in den Boden verankerte Pflöcke geschlungen und durch verschiebbare Knebel angezogen werden (Fig. 12). Allerdings macht sich dabei während des Spieles öfter das Bedürfnis des Nachspannens geltend, präcisere Spannvorrichtungen kommen aber zu theuer.

Die Geräthe zu Hildegarde finden im II. Theil eingehende Erörterung. Über Boccia-Kugeln ist wenig zu sagen; sie bestehen aus leichtem, festem Holze und können von jedem Drechsler besorgt werden; überdies sind sie auch bei jeder größeren Firma um billigen Preis (circa 2 fl. 50 kr.) zu haben.

Die zu vielen Spielen nöthigen Markierfahnen mache man sich selbst; die Stangen dazu etwa $1\frac{1}{2}$ *m* hoch und 3 *cm* dick lasse man von dem

Artikels; die von dieser Firma verfertigten Rackets sind den soliden englischen Marken ganz ebenbürtig. Der Preis für ein sehr gutes, engmaschiges und dauerhaftes Racket beträgt 7 fl.; Schulverwaltungen wird $33\frac{1}{3}$ % Nachlass gewährt.

nächstbesten Tischler aus weichem Holze verfertigen und lackieren, den Fahnenstoff aus dauerhaftem Material (am besten Rouge) befestige man mit Nägeln mit breiten Messingköpfen; eine Fläche von 40 *cm* Breite und 60 *cm* Länge genügt. Das Einschlagen der Fahnen auch in weichen Grund ist immer lästig und zeitraubend, oft nicht einmal gestattet; man benütze daher unter allen Umständen Standkreuze aus weichem gestrichenen Holze mit etwa (von der Mitte aus) 25 *cm* langen Armen von 1 *dm* Breite; die Stangen müssen genau in die Löcher passen, alle wie eine.

Besteht das Spielgeräth aus vielen Theilen, z. B. bei Cricket, Lawn Tennis ꝛc., so versäume man nicht, je einen Spielsatz in einer eigenen Kiste mit Charnierdeckel zu verwahren; die den Spielen gewöhnlich beigegebenen sind meist zu leicht und unpraktisch. Auch die zu einem Spiel gehörigen Absteckfahnen oder Stangen halte man in Bünden durch starke Kautschukbänder zusammen. Vor und nach der Übergabe der Geräthe überzeuge man sich von der Vollzähligkeit und guten Condition. Der meist knapp bemessene Raum macht geschickte Stauung und peinliche Ordnung im Aufbewahrungsraume zur Nothwendigkeit.

Zur vollständigen Ausrüstung darf nicht fehlen: ein kleiner Werkzeugkasten mit den nöthigsten Utensilien, ein schwererer Hammer zum Einschlagen der Pflöcke und Eisenstäbe, ein paar Schaufeln und Rechen, einige Tragkörbe und Gießkannen, ein Mörtelschaff sammt Kellen, Pinseln und Spateln, Aussteckpflöcke und Leinen (in der Länge von wenigstens 100 *m*), Leinöl und Lederschmiere und nicht zuletzt Heftpflaster und etwas Verbandzeug.

III. Spielkleidung. Soll die rechte Spielfreude einziehen, so müssen alle Hemmnisse wegfallen. Zu den Dingen, die mit dem Scheine der Äußerlichkeit eine tiefe Wirkung verbinden, gehört auch die Spielkleidung. Dass sie von der gewöhnlichen wird abweichen müssen, liegt in der Natur der Sache; hält sie sich aber dabei in den Grenzen des praktischen Bedürfnisses, so hat sie mit verwerflicher Ziererei so wenig zu thun als das längst eingebürgerte Turngewand. Die verschiedenartigen, oft blitzschnellen Wendungen und Bewegungen, die an Mannigfaltigkeit dem Repertoire des Turners nicht viel nachstehen, können weder mit Leichtigkeit, noch auch mit Lust in einem beengenden Gewande ausgeführt werden; an

unserer modernen Bekleidung ist aber alles beengend, von den schweren geschlossenen Schuhen bis zu den steifen Hüten. Eine einsichtsvolle Spielleitung gestattet wohl auch sonst das Ablegen der Oberkleider, Westen, Halskrägen, Manchetten und Halsbinden; mit dem Aufschlagen der Hemdärmel haben wir nur einen Schritt mehr zum kurzärmeligen Tricot; dem wohlgestärkten Leinenhemde, dessen schöner Schein bei der Spielarbeit bald zerfließt, ist die Concurrenz mit dem schmiegsamen Flanell nicht zukömmlich. Jeder sorgsame Familienvater weiß, wie es mit den Pantalons seines Sohnes nach einem Spiele aussieht; beseitigen wir den Untertheil also gleich lieber künstlich mit der Schere und ersetzen ihn durch lange Strümpfe, sowie die Stiefletten oder Röhrenstiefel durch Halbschuhe, so ist die von mir angestrebte Reform im wesentlichen an den Gliedern beendigt; auch am Haupte, wenn man sich noch zur Einführung einer leichten Spielmütze entschließt. Der scheinbare Mehraufwand bedeutet durchaus eine Ersparnis, was den Eltern begreiflich gemacht zu werden verdient; im schlechtesten Hausgewand auf den Spielplatz geschickt, würde sich die ganze Gesellschaft doch etwas zu sonderbar ausnehmen, jedes bessere Gewand aber wird bald zum schlechtesten, da es für so stürmische Verhältnisse nicht geschaffen ist.

Die bei den meisten Spielen unentbehrliche Unterscheidung der Parteien durch Farben wird am besten an der leichten Spielmütze sichtbar gemacht; angeheftete Abzeichen haben immer ihr Missliches, die Farben werden daher dem Stoffe einverleibt. Ob man nun Kappen wählt, welche auf der vorderen und rückwärtigen Hälfte verschieden gefärbt sind — ein Umdrehen bewirkt dann den Wechsel in der Parteizugehörigkeit — oder solche, welche außen und innen verschiedene Farben zeigen und beim Wechsel umgestülpt werden, darüber mag der Geschmack entscheiden; die ersteren müssen 2 Schirme haben und sehen etwas bunt aus, auch werden bei dem unvermeidlichen Herabfallen im Spiele leicht die Seiten vertauscht; gegen die letzteren spricht die Abnützung durch den Kopfschweiß, dafür sind aber Irrthümer durch absichtsloses Umdrehen weniger zu befürchten, und sie können eine unsymmetrische, gefälligere Form haben; jedenfalls müssen dieselben waschbar sein und können daher keine steifen Schirme haben.[1])

[1]) In Baden haben die Spieler weißrothe Kappen (mit Stirn- und Nackenschirm), weißrothe Tricotleibchen, bei kühler Witterung Flanellhemden, Kniehosen aus

Die Zusammengehörigkeit, das gleiche Streben und Ziel findet geschickt hier auch äußerlich in der Uniformierung seinen Ausdruck; der gewinnende Eindruck eines Spielplatzes, auf dem eine zahlreiche Schar behender Jünglinge im kleidsamen gleichen Spielcostüm sich lustig tummelt, kann für niemand ohne Wirkung bleiben, am wenigsten, und das ist die Hauptsache, für die Jugend selbst.

Resumierend wollen wir als die Gründe für die Einführung einer (gleichartigen) Spielkleidung anführen: 1. Die Förderung des Behagens am Spiel. 2 Finanzielle Entlastung der Eltern durch Schonung des besseren Gewandes und Verwendung eines widerstandsfähigeren, passenderen Materials. 3. Der wohlthätige Einfluss leichter, luftiger Kleidung auf die Gesundheit, wozu noch kommt, dass durch das leicht zu bewerkstelligende Umziehen nach dem Spiel der Gefahr der Verkühlung vorgebeugt wird. 4. Die Weckung des Gefühls der Zusammengehörigkeit, des Corpsgeistes.

Diesen Gründen steht meines Wissens nur der eine entgegen, der angesichts seiner Gegner sich wenig ernsthaft ausnimmt: die Besorgnis, die Jugend möchte zur Eitelkeit verleitet werden; man müsste denn auch den für einen Grund halten, der durch die obigen widerlegt wird, dass nämlich das Spiel auch ohne diese Hilfsmittel aufs beste gedeihen könne.

---

starkem Segeltuch, schwarze Kniestrümpfe und Turnschuhe mit Kautschuksohlen; für das Fußballspiel wurden neuestens Halb- oder Schnürschuhe mit nicht genagelten Sohlen und Absätzen zur Einführung gebracht. (Siehe die Bilder im II. Theil.) Diese Kleidung erfreut sich einer derartigen Beliebtheit, dass sie auch außerhalb des Spielplatzes gerne getragen wird. Die Kosten belaufen sich loco auf circa 5 fl. und werden bei bedürftigen Spielern aus dem gut dotierten Spielfonde (früher aus dem Unterstützungsfond) bestritten; im letzteren Falle verpflichtet der Gebrauch beim Rücktritt vom Spielen zur Zurückgabe. — Statt der weißrothen Kappen ist nunmehr ein Modell mit nur einem Schirm in Einführung, welches den oben erwähnten Übelständen gleichmäßig abhilft: über die eine Hälfte der wie bisher zweifarbigen Mütze ist ein Überzug geknüpft, der innen und außen je eine dieser Farben trägt und durch Umschlagen über die andere Hälfte gelegt werden kann, wodurch sich die Mütze je nach Bedarf abwechselnd ganz in Roth oder in Weiß präsentiert.

3. Capitel.

Einführung in das Spiel.

Endlich ist es gelungen, einen Spielplatz von leidlicher Größe und Beschaffenheit aufzutreiben. Der Lehrkörper hat in Übereinstimmung mit dem „Spielerlass“ vom September 1890 mit Einmüthigkeit gefunden, dass der Turnlehrer in erster Linie zum Spielleiter berufen sei, und dieser sich bequemt, die neue Mühe auf sich zu nehmen, obgleich es ihm nicht einleuchten will, dass er, abgesehen von einer höheren turnerischen Leistungsfähigkeit, mehr Eignung dazu mitbringen sollte, als ein anderer College; kann er sich doch nur dunkel erinnern, in seiner Jugend mit einigen Genossen in einem Lichthof sinn- und planlos Bälle an die Wand geschlagen zu haben. Freilich trifft er auch in seinem Bewusstsein auf angenehm verlebte, kurze Stunden, in denen man im Turnverein hie und da „Drittenabschlagen“ und „Barlauf“ übte; doch hieß dies Turnspiel. Aber Jugendspiel!! Nun, ein Spielbuch muss es bringen!

Zum Glück fällt ihm zufällig gleich zuerst die Schilderung des Subrectors von Ratzeburg, Herrn Raydt, in die Hände, welche die englischen Verhältnisse beleuchtet; der herrlich warme Ton der Schrift entfacht in seiner Brust ein gelindes Feuer. Guts-Muths hat für einen Turner einen zu verführerischen Klang, als dass er nicht auch darnach griffe; leider ist in der Periode seiner fachlichen Ausbildung von dem Spiel-Guts-Muths nicht die Rede gewesen, und so steht er, nicht ohne dass die zündende Vorrede die erwähnte Glut zur lodernden Flamme angeblasen, rathlos vor einem Meer von Spielen, in welchem nur spärlich hie und da gesperrte Lettern oder eine dürftige Nebenbemerkung einen Ankerplatz vermuthen lassen. Der deutsche Schlagball fällt ihm durch seine dichterische Empfehlung ins Auge, aber es soll schon übermorgen gespielt werden, und er, der nie von Malen, Einschenken u. dgl., wenigstens nicht in dieser Bedeutung gehört, schließt nicht mit Ungeschick, dass das Spiel für den Anfang auch den Schülern zu schwer fallen dürfte; so geräth er nach langer Wahlqual auf den „Kreisball“. Mit Zündhölzchen wird die Situation auf dem Tische verdeutlicht, ein Brotkügelchen markiert den Ball; endlich ist der „Geist“ des Spieles erfasst und eine gewisse

Sicherheit, dass man wenigstens die wichtigsten Regeln auf dem Spielplatz im Drang des Augenblicks nicht gleich vergessen haben werde.

Unter den Schülern gehen auch schon Reden hin und wieder, und abenteuerliche Gerüchte finden dort Entstehung und Wachsthum. Im übrigen stehen sie vor der Neugestaltung in unbestimmter Erwartung. Bälle kennen bloß wenige nur vom Hörensagen, und die Schaufenster der Spielwarenlager werden jetzt eingehender gemustert; doch erwehrt man sich beim Anblick der bunt bemalten Dinger nicht eines überlegenen Lächelns, wenn man bedenkt, dass man als Studierender einer Mittelschule nun wieder zu solchem Kinderkram greifen soll. Endlich kommt ein wichtiger Tag: in der 4. Classe wurde heute von amtswegen verkündet, dass, wer Lust habe, sich Nachmittags um 5 Uhr auf dem Spielplatz einfinden möge, und so treffen sich denn dort Lehrer und Schüler an einem Schultage (!) auf offenem Felde bei heiterem Sonnenschein, beide mit etwas gemischten Empfindungen und nicht ohne ziemliche Verlegenheit, was nun zu beginnen. Der „Spielleiter“ versammelt zunächst die Schüler dicht um sich und gibt über das Spiel einige Erklärungen, denen ihre deutliche Unbehilflichkeit wenig schadet, weil sie von der zerstreut nach allen Richtungen Ausguck-haltenden Schar ohnedies nicht gehört werden; herzlich froh, sich weiterer akademischer Erörterungen ohne merklichen Verlust entschlagen zu können, schließt er mit einem: „Nun fangen wir an!“

Nach einem misslungenen Versuche, dies in einer turnerischen Möglichkeit zu thun — nur wenige Schüler sind auch Turner — gelingt endlich die Aufstellung im Kreise, der aber nach einigen Würfen sogleich und später noch mehreremale erweitert werden muss. Einer von den zwei Bällen, die der Leiter in der Tasche mitgebracht hat, beginnt nun versuchsweise seine Wanderung im Kreise; aber da kommt er schlecht an, so schlecht, dass der Lehrer seine Überlegenheit allmählich wieder zurückgewinnt. Ist er doch den Schülern nicht nur im Fangen und Werfen über, denn er hat stärkere Arme und größere Hände, sondern vor allem in der Zuwendung seiner Aufmerksamkeit; denn da fehlt viel. Das Ungewöhnliche in Situation und Thun wirkt außerordentlich ablenkend, und man könnte fast den Muth verlieren, mit Knaben etwas zu richten, die nicht in einem Lehrsaal eingesperrt sind. Indes finden sich nach und nach einige, die den Ball nicht immer fallen lassen und einigen Geschmack am Spiel zu finden anfangen; sie tadeln die noch Ungeschickteren, es entwickelt sich ein

gewisser Ehrgeiz; jetzt ist gar ein Spieler innerhalb des Kreises — der Platz war bisher eine Sinekure — getroffen worden und noch dazu an einer, wenn man es so nennen will, passenden Stelle, und es setzt hierüber ein kleines Halloh! Der glückliche Schütze, der sofort vom Lehrer — und dies nicht ohne ungekünstelte Aufrichtigkeit — belobt wurde, erbittet sich öfter den Ball und versucht sich aufs neue; andere eifern ihm nach, das Spiel ist im Gange, und als nun der letzte Außenmann, der gleich seinen ersten Todtwurf vergeblich macht, zu innerst kommt und das Spiel von neuem beginnen soll, geht ein Gemurmel, es sei ganz hübsch. Auch der Lehrer hat sich inzwischen angenehm angeregt gefunden; er unterstützt die schwachen, ordnet die verwirrten Spieler, schärft immer aufs neue eine nicht beachtete Regel ein und greift öfter beherzt zu dem „seht ihr, ich kann's ja auch noch nicht“, um diese Thatsache, da sie doch nicht geleugnet werden kann, nützlich in Dienst zu stellen.

Es braucht nicht erst gesagt zu werden, dass der zweite Gang schon aufmerksamer und besser gespielt wird — man hat auch inzwischen Röcke und Westen abgelegt — die Schüler werden warm, lustige Zurufe erschallen, ab und zu ein helles Jubelgeschrei, die Wangen röthen sich, die Augen leuchten, allerorts ist Fröhlichkeit und Freude, und als endlich, ganz unerwartet und viel zu früh, die Stunde des Abschieds schlägt, gibt dem Spielleiter die vielfache Frage „wann spielen wir wieder?“ die beruhigende Gewissheit, dass die Sache eingeschlagen hat. Aber nicht nur diese! Sein Horizont ist durch die gelungene erste Spielstunde unermesslich erweitert; er hat zum erstenmale eine jubelnde Knabenschar beim Spiel gesehen, und das nicht wie sonst bei Turngängen oder Ausflügen als Lückenbüßer, sondern um seiner selbst willen und durch die schmale Pforte dieser einen glücklichen Erfahrung ersieht er das Eden einer Knabenseligkeit, von der er sich bisher nichts träumen ließ. Von nun an ist er für die Idee gewonnen, und seine besten Kräfte bleiben ihr gewidmet.

Wir haben uns hier in einem Gemälde versucht, dem nur die warme Farbengebung fehlt, um es einer Wirklichkeit nahe zu bringen. Manche erste Spieltage haben sich so abgewickelt, und nicht wenige, wollen wir hoffen, werden ihnen noch folgen. Dass sie mit der Zahl der Anstalten ohne Spielpflege und mit der Ausbildung der Lehramts-candidaten im Jugendspiel aussterben müssen, ist selbstverständlich, aber nicht ohne Bedauern zu sehen; vielleicht tragen die hier niedergelegten

Erfahrungen dazu bei, manchem Misslichen auszuweichen, im großen und ganzen aber halten wir die Einführung in das Spiel nach dieser Vorlage für die richtige; denn in den Hauptumrissen ist sie wohlmotiviert:

1. Man lehre das Spiel, indem man selbst mitspielt, sonst kommt man nie zum vollen Verständnis seines Wesens und seiner Bedürfnisse; 2. man beginne nur mit einer Classe, da man damit vollauf zu thun hat und die andern feiern müssten; 3. man wähle dazu die 4. Classe, da man dort neben genügender Spielwilligkeit bereits gut entwickeltes Auffassungsvermögen und größere Geschicklichkeit vorfindet; diese Factoren sichern schnellere Aneignung, wodurch dem Spielleiter die Arbeit der kommenden Tage erleichtert wird, und überdies wirkt das Beispiel dieser Classe, des Mittelpfeilers der Schule, erziehend nach unten, anreizend nach oben; 4. man leite mit einem einfacheren Spiele ein, das weder der Auffassung noch der Geschicklichkeit zuviel Hindernisse bietet, keine Zurüstungen erfordert, eine große Schülerzahl beschäftigt und eine Vor- und Übungsschule für andere Spiele darstellt; ich wüsste kein besseres als den „Kreisball", der im Fangen und Werfen, im Zielen und Treffen mit dem Balle, im Ausweichen und Laufen übt und endlich schon zu einem gewissen Zusammenspiele hinleitet, diesem Kern- und Angelpunkt der erzieherischen Thätigkeit guter Spiele überhaupt.

In den allgemeinen und idealeren Zügen soll sich übrigens auch die Einführung jedes neuen Spieles von der oben geschilderten nicht wesentlich unterscheiden. Der weitere Weg wird sich folgendermaßen gestalten:

Auf die Einführung der 4. Classe folgt die der 3., 2. und 1. unter denselben Modalitäten; um nicht 14 Tage damit zu verlieren, wird man sich dabei nicht auf die officiellen Spieltage beschränken, sondern andere Nachmittage zuhilfe nehmen, die ja, da es nur immer einer Classe gilt, von Seite der Schule leicht zu erlangen sein werden; die 1. und 2. Classe wird mehrmals herzunehmen sein, um das Spiel recht zu befestigen und bei dem ersten Gesammtspiel der Unterstufe die Hand zu einer mehr ins allgemeine gehenden Thätigkeit frei zu haben. Viel Verdruss durch Nacharbeit wird erspart, wenn man es durch die im 1. Capitel empfohlene Anmeldepflicht dahin gebracht hat, dass nur solche Schüler eintreffen, die das Spiel wirklich fortsetzen wollen, diese aber auch alle.

Dem Kreisball lasse man in der zweiten allgemeinen Spielstunde der Abwechselung wegen die „Balljagd" folgen, zunächst mit dem Fußball,

nicht nur, weil sich's leichter damit spielt, sondern auch, um die Schüler mit diesem bis dahin unbekannten Geräth vertraut zu machen. Dieses Spiel erfordert seiner strengen Ordnung wegen die stete Anwesenheit des Leiters [1]) mehr als der Kreisball, weshalb er es einstweilen mit der Einführung etwa in der 3. und 4. Classe bewenden lasse und der 1. und 2. Classe erst am folgenden Spieltage beibringe; es „zieht" übrigens wegen der angespannten Aufmerksamkeit, die es fordert, nicht viel über die Dauer einer Viertelstunde und wird nach einiger Zeit ganz aus dem Programm verschwinden, ohne Schaden, wenn es die Schuldigkeit der Übung im Werfen und Fangen gethan.

Es wäre vergebliche Mühe und würde nur unnütz Enttäuschungen nach sich ziehen, wollte man nun noch eine Reihe anderer belangloser Spiele ins Bereich ziehen; es gibt eine gut schmeckende und dabei äußerst nahrhafte Kost, das deutsche Schlagballspiel, die setze man alsbald vor. Der eingangs begründete Modus der Einführung in der Unterstufe greife bei allen größeren Spielen platz; man steige also hier ebenfalls von der 4. Classe stufenweise ab. Auch dabei sollte man sich nicht gereuen lassen, eigene Spielstunden einzuschieben. Sollte eine Classe mehrere Spielgruppen stellen, so übe man das Spiel zunächst nur mit einer ein, lasse aber die andern bei der Erklärung und Durchführung zugegen sein, um sich Wiederholungen zu ersparen. Auf keinen Fall versäume man, die Spielgruppen

---

[1]) Aus diesem Grunde wäre es überhaupt wünschenswert, es ganz in das Programm der Turnstunden mit hinüberzunehmen. Wenn eine neuere Bewegung, wie sie Turninspector Hermann in Braunschweig und andere vertreten, den Ball als anderen Turngeräthen vollkommen ebenbürtig angesehen und ihm in Betonung der volksthümlichen Richtung weitestgehende Verwendung im Turnunterrichte gesichert wissen will, so kann ich ihr dort, wo das Jugendspiel solchen Bestrebungen Luft gemacht hat, nicht unbedingt beipflichten. Wollte aber das Turnen hie und da, etwa in Ersatz der wohl noch nirgends außer Curs gesetzten strammeren und für Hallen berechneten Turnspiele, in den untersten Classen eine Ballübung pflegen und damit der schwesterlichen Bemühung unter die Arme greifen, so würde es damit so sehr im eigensten Interesse handeln, dass gesunder Egoismus davon nicht zu unterscheiden wäre. „Balljagd" wäre am vorzüglichsten für diesen Zweck zu empfehlen (ebenso auch Zielwerfen), und kann wegen der strengeren Gebundenheit seiner Bewegungen ebensogut an Stelle der Ordnungs- und Freiübungen, wie seines mannigfach körperlich ausbildenden Gehaltes halber für ein Geräth eintreten. Dass Turn- und Spielleiter häufig in einer Person vereinigt sind, wird dem Vorschlag den Weg leicht ebnen.

einer Classe nach einer vorläufigen Übung an Ort und Stelle zu einer passenden, jedenfalls nicht der Spielzeit entnommenen Stunde in einem Classenzimmer zu versammeln und mit Benützung einer Situationsskizze an der Tafel nochmals die einzelnen Phasen des Spieles durchzugehen und mit Berücksichtigung häufig vorkommender Fälle die Regeln gründlich einzuprägen. Da die Schüler im Freien es zu einer richtigen Aufmerksamkeit nicht bringen, so müsste sonst auf dem Spielplatz zum Nachtheil eines raschen Fortganges das Spiel selbst nach und nach erst die Correctur besorgen; die Besprechung im Schulzimmer dagegen vermittelt rasches und allgemeines Verständnis und jenen Ernst, ohne den keine Sache recht gedeihen kann, auch das Spiel nicht. Namentlich die complicierteren englischen Spiele in der Oberstufe können nicht gut ohne dieses Verständigungsmittel bleiben; wir halten uns versichert, dass der Vorschlag bei manchen Laien und Theoretikern im gelindesten Falle einem mitleidigen Lächeln, wenn nicht ablehnender Entrüstung begegnen wird, können aber selbst auf diese Gefahr hin nicht von ihm lassen, da er ein eminent praktisches Bedürfnis verfolgt. Möchte man endlich einmal daran gehen, auch auf diesem Gebiete die sonst so selbstverständliche Beachtung dem erfahrenen Fachmann nicht zu versagen!

Mit diesen Spielen sei das Pensum der 1. Spielperiode — wir denken an das Sommersemester — erschöpft und jede weitere Thätigkeit auf Vertiefung und Vervollkommnung gerichtet. Ein ähnlicher, sit venia verbo, Lehrgang empfiehlt sich auch bei der alljährlich neu ins Spiel eintretenden 1. Classe.

Die Oberstufe versuche man vorläufig noch gar nicht heranzuziehen; nicht nur, dass die Arbeit über die Kräfte eines einzigen Leitungsorganes gienge, sie wäre auch größtentheils verschwendet. Die oberste Classe wird durch die nahe Maturitätsprüfung von der Betheiligung abgehalten oder diese wenigstens als Vorwand gebrauchen, und die nächste Classe rückt mit gleichem Vorbehalt im folgenden Jahre an ihre Stelle; um den Verlust eines Halbjahres braucht man sich bei dieser weitaussehenden Bewegung nicht zu grämen, wie überhaupt stets zu beherzigen ist, dass überstürztes Vorgehen weiter zurückwirft, als man zu Anfang war.

Im nächsten Spieljahr winken zwei neue Einführungsarbeiten: die für die neueintretende 1. Classe, worüber nichts Neues zu sagen bleibt, und die für die Abtheilungen der Oberstufe, deren anfänglich nicht viele

sein werden, und die an der nunmehr hinaufgerückten Quarta einen Kern von bereits versierten Spielern finden. Ist der Spielbetrieb der anderen Classen ein flotter, so wird der Lehrer leicht dazu die nöthige Zeit erübrigen, im anderen Falle greife er wieder zu Extrastunden.

Die bereits spieltüchtigen Classen mache man nach dem obigen Regulativ nunmehr auch mit Schleuderball und Grenzfußball bekannt. In der Oberstufe [1]) aber beginne man sofort mit dem deutschen Schlagball, der ja theilweise schon von früher bekannt ist, und gehe, wenn eine gleichmäßige Fertigkeit erzielt ist, alsbald zum englischen Fußball ohne Aufnehmen (Spiel der Association) über. Einstimmige Erfahrungen bestätigen, dass es seiner hohen erzieherischen Qualitäten wegen einen hervorragenden Rang auf unseren Spielplätzen einzunehmen verdient; und wie gern es gespielt wird! Das Wunder, dass es Jung- und Alt-England dauernd in Athem setzt, wird begreiflich, wenn man — es erst selbst getrieben hat. Der verhältnismäßig verwickelten Formen und Regeln wegen sollte nach vorläufiger Übung am Spielplatze die Besprechung im Schulzimmer ja nicht unterbleiben; in noch erhöhterem Maße gilt dies, wie wir gleich hier bemerken wollen, von dem Fußball nach der Rugby Union. Mit obigen 2 Spielen, denen man noch Schleuderball anschließen mag, ist ein für lange ausreichendes Repertoire geschaffen.

Von nun ab ist die Bahn frei; alle anderen Spiele, Lawn Tennis und Boccia ausgenommen, sind mehr oder weniger mit den behandelten verwandt, so dass sie einen bedeutenderen Apparat zu ihrer Einführung nicht verlangen und in beliebiger Folge (wenn überhaupt), durchgenommen werden können. Zum Princip aber muss es gemacht werden, zu einem neuen Spiel nie zu greifen, wenn ein anderes als „fad" erklärt wird, sondern nur, wenn hinreichende Fertigkeit eine gewisse Sättigung erzielt hat.

Da zahlreiche hieher gehörige Bemerkungen ohnedies im nächsten Capitel ihre Erörterung finden, so sei dieses hiemit geschlossen.

---

[1]) Im Falle im Herbst begonnen worden wäre, bliebe die Oberstufe aus den angeführten Motiven auch in der 2. (Sommer) Spielperiode außer Betracht; für ändert sich nichts als die Jahreszeit.



4. Capitel.

Spielbetrieb.

Selbst nachdrückliche Einwirkung der Schule, der beste und bestgelegene Spielplatz, die erlesensten Geräthe, sorgfältige Einführung und Aufsicht sichern nicht vor zeitweiligem oder dauerndem Misserfolg. Die Gründe liegen in den verschiedensten Richtungen. Zunächst in der Überladung mit Aufgaben durch Schule und Haus, — es ist nicht genug, die gerade unbedingt zum Spiel nöthige Zeit freizumachen, der Knabe möchte doch einmal sich und nur sich selbst angehören, er möchte ein Stündchen für seine Lieblingspassionen erübrigen, bestünden sie gleichwohl nur im Nichtsthun; geistige wie körperliche Anstrengungen fordern Ruhe zur Erholung, die sie nicht gegenseitig ineinander finden, wie ein weit verbreiteter Irrthum meint; im besten Falle hilft sich die Natur durch Unaufmerksamkeit und Gleichgiltigkeit, im schlimmeren rächt sie sich an Geist und Leib. Weitere Gründe liegen in der Richtung der häuslichen Erziehung, in der Verlockung zu anderen Zerstreuungen, wovon wir die Sporte (Radfahren, Schwimmen, Rudern, Jagd u. dgl.) noch zu den unschädlichen rechnen, und nicht am wenigsten in den Verhältnissen, die auf dem Spielplatz herrschen. Mit der Gestaltung der letzteren haben wir es hier zu thun.

Obwohl vor nichts mehr zu warnen ist, als vor einer Einschränkung der Freiheit durch Maßregeln, die auch nur entfernt nach Schulzwang oder anderem schmecken — so z. B. schmälere man die ohnedies knapp bemessene Spielzeit nicht durch Exercier- oder Ordnungsübungen — so sind doch einige Anstalten zur Herstellung eines geordneten Betriebes nicht zu vermeiden und werden auch nicht drückend empfunden, wenn sie den Stempel ihrer Absicht und Zweckmäßigkeit deutlich tragen und sich auf das Nothwendigste beschränken; denn obwohl die jungen Leute es jeder für sich mit der Ordnung nicht allzu genau zu nehmen pflegen, so finden sie sich doch in der resultierenden allgemeinen Unordnung unbehaglich, sind dankbar für ihre Abstellung, ja kommen oft selbst um Abhilfe.

Diese kann ihr Fundament nur in einer Organisation haben. Der Spielleiter wird sich aus den Reihen der Schüler verläßliche zur Unter-

stützung beistellen, da er unmöglich alle Details selbst übersehen kann; und selbst wenn er es könnte, so wäre es unrichtig, auf den ethischen Wert dieser Maßregel zu verzichten. In jeder Classe ist vorerst einem durch Tüchtigkeit und Eifer hervorragenden Schüler die Aufgabe zu übertragen, als Spielführer für alles zu sorgen, was einer speciellen Anordnung und Überwachung bedarf; die Führerschaft einer Partei während des Spieles selbst, übernimmt ein „Spielkaiser", für die Geräthe sorgen Zeugwarte[1]. Die Wahl dieser Functionäre überlasse man den Schülern, der Spielleiter nehme nur, wo es nöthig erscheint, darauf Einfluss; jeden-

[1] Wir geben in der Anmerkung den Entwurf einer Spielordnung, wie sie sich seit 5 Jahren auf dem Badener Spielplatze aufs trefflichste bewährt hat. Ihre Bestimmungen werden allerdings nach den örtlichen Verhältnissen mancher Modificationen bedürfen; wichtig ist nur, dass die einmal eingeführten strenge eingehalten werden; die Macht der Gewohnheit wird auch anfangs misslieblig Aufgenommenes bald selbstverständlich erscheinen lassen.

Spielordnung:

1. Die Spieler haben sich bei Beginn einer jeden Spielperiode bei ihren Classenvorständen an- und im Falle einer dauernden Verhinderung wieder abzumelden.

2. Die Spieler je einer Classe nehmen bei Beginn einer jeden Spiel- (Sommer- und Herbst-) Periode aus ihrer Mitte die Wahl der nöthigen Spielkaiser und Zeugwarte vor. Von den Spielkaisern übernimmt über Wahl einer als „Spielführer" die Geschäfte, deren Besorgung in einer Hand liegen muss, als Meldungen, Listenführung, Oberaufsicht über das Geräth, Eintheilung der Spieler in Gruppen ꝛc.

3. Die Spielkaiser und Zeugwarte besorgen an jedem Spieltage vor Beginn der Spielzeit die Absteckung ihrer Plätze und Instandsetzung der erforderlichen Geräthe, weshalb sie eine Viertelstunde früher zu erscheinen haben. Den Spielführern obliegt dabei Anordnung und Aufsicht. Während des Spieles haben in jeder Gruppe die Spielkaiser die Leitung zu besorgen, Unordnungen zu verhüten, Streitigkeiten zu schlichten, zu spät Kommende einzutheilen und etwaige Misstände sofort dem Spielleiter zu melden. Die Zeugwarte entnehmen unter Obsorge des Spielleiters das nöthige Geräth der Hütte und versorgen es nach Spielschluss wieder ordnungsmäßig in derselben; etwa vorgekommene Beschädigungen sind sofort zu melden.

4. Der Spielführer jeder Classe hat vor Beginn des Absteckens die Zahl der zu erwartenden Spieler sowie die Spiele, welche die Classe an diesem Tage pflegen möchte, dem Spielleiter zu melden. Bei Annäherung einer inspicierenden Persönlichkeit meldet — auf specielle Verständigung seitens des Spielleiters — der nächste Spielkaiser jeder Gruppe unter seinem Namen derselben die Zahl der Spieler, Classe und die Art des Spieles.

falls behalte er sich die Genehmigung vor, verweigere sie aber nur in seltenen Fällen, da die feineren Unterströmungen in einer Classe sich seinem Blicke entziehen und der Instinct der Schüler meist das Richtige trifft. Von den Gewählten verlange er pünktliche Erfüllung der übernommenen Pflichten, schütze sie aber auch energisch in ihren Rechten; ein Wechsel im Amte wird weniger leicht wegen Nachlässigkeit in den Pflichten erfolgen, als weil unbotmäßige Elemente bei ungenügendem Rückhalt die Stelle dem Inhaber verleiden. Gegen solche unbotmäßige Elemente, die weniger Freude am Spiel als an seiner Störung finden — es handelt sich hier übrigens nur um eine Kinderkrankheit des Spiellebens — gehe man unnachsichtlich mit der zeitweiligen Ausschließung vor, denn solche Drohnen können leicht einen ganzen Stock entvölkern. Zu einer dauernden Ausschließung für eine Spielperiode wird es nicht leicht kommen; auf keinen Fall appelliere man an die Strafgewalt der Schule, da auch die zahmen Vöglein stutzig würden, wenn sie den Käfig spürten.

---

5. Die Spieler sind verhalten, den Spielkaisern unbedingt Gehorsam zu leisten; Beschwerden gegen dieselben werden im allgemeinen nach dem Spiele beim Spielleiter vorgebracht. Zu spät Kommende haben sich bei ihren Spielführern anzumelden, unter dem Spiel Fortgehende melden sich bei ihm ab. Muthwillige Beschädigungen des Geräthes ziehen Ersatzleistung nach sich. Eigenmächtig darf kein Geräth der Hütte enttragen werden.

6. Jeder Spieler hat sich zur Aufbewahrung abgelegter Kleider stets nur der ihm durch eine Nummer zugewiesenen Stelle zu bedienen und dieselben daselbst ordentlich unterzubringen. Das Umkleiden darf nur in der Hütte geschehen; fremde Spielkleider dürfen nicht benützt werden.

7. Beginn und Schluss der Spielzeit werden durch ein Trompetensignal bekanntgegeben. Nach dem Signal beim Beginn treten die Spielgruppen classenweise an, melden sich durch ihren Führer beim Spielleiter und verfügen sich sodann, nachdem sie dessen eventuelle Anordnungen entgegengenommen haben, auf ihre Plätze.

8. Müßiges Herumsitzen oder gar Niederlegen während des Spieles ist nicht gestattet. Nach dem Spiele sind sofort die Oberkleider anzulegen — bei kühler Witterung auch bei jeder Pause — und ist der Heimweg anzutreten.

Sonstige hygienische Verfügungen sind nicht aufgenommen, auch fehlt mit dem Trinkwasser und Schatten die hauptsächlichste Veranlassung dazu. Das Antreten und die Meldungen geschehen in militärischer Haltung und Form; beschränkt man sich auf diese Elemente einer strammeren Disciplin, so wird man bei den Schülern nur williges Entgegenkommen finden, da ihnen selbst das Zweckmäßige gerade dieser Art der Mittheilung einleuchtet.

Überhaupt lasse es der Lehrer nie den Anschein gewinnen, als sei er zur Aufrechterhaltung der Zucht und Disciplin da; in der Hauptsache ist er es ja auch nicht, denn das Spiel hat in sich selbst die nöthigen Fonds dazu; liegt ihm nur an der richtigen Pflege und Ausbildung des Spieles, so macht sich alles andere von selbst. Dazu aber ist es unerläſslich, daſs er selbst spiele. Ich kann den sonst trefflichen Ausführungen des Leitfadens für Jugendspiele von Dr. Eitner in dem Punkte nicht beipflichten, wo er sagt, man könne von einem Spielleiter nicht verlangen, daſs er alle Details kenne. Das ist keine übertriebene Forderung; das Material ist kein unübersehbares, und wenn man vom Anfang daran festhält, jedes Spiel in der Zeit seiner Einführung gründlich in allen Phasen und jeder Charge mitzumachen [1]), so erlangt man bald die nöthige genaue Kenntnis, ohne welche ein Eingreifen durch Autorität nicht imponieren kann. Man wird freilich darauf verzichten müssen, die Schüler auch in allen Stücken an Gewandtheit zu überragen, im Gegentheil sehr bald die Erfahrung machen, daſs dem jugendlich geschmeidigen Körper, zumal bei mangelnder Vorbildung, ein Vorrang nicht abzugewinnen ist. Allein die Jugend sieht da billig. Hervorragende Leistungen seitens des Lehrers werden zwar immer bestechen, aber die Jugend empfindet so genau, worin der eigentliche Wert der Leitung liegt, daſs sie damit die anderen nöthigen Qualitäten nicht gerne eintauscht. Zu diesen gehört vor allem ein warmer, herzlicher Ton, ein fröhliches Wesen, das Scherz zu geben und zu nehmen versteht, ein feines Mitgefühl für Stimmung, innere Verhältnisse und Bedürfnisse, wohlwollende Fürsorge und völlige Beherrschung der Spielregeln im einzelnen, wie des Spielgedankens im allgemeinen. Klumpp sagt im Vorworte seiner Bearbeitung des Werkes von Guts-Muths in Beantwortung der Frage, ob der Lehrer mitspielen solle oder nicht (siehe auch Eitner, Seite 48, der die Worte irrthümlich Guts-Muths in den Mund legt): „Ist er selbst noch jung und gesund, besitzt er die erforderliche körperliche Kraft und Gewandtheit oder wenigstens jene geistige Frische und Elasticität, die ihm auch im Spiele eine gewisse Überlegenheit sichert, dann wird er selbst sich gerne unmittelbar in die Spiele seiner Zöglinge mischen. — Aber der bejahrtere, schwächliche oder gar kränkliche Mann, der ernstere und strengere Charakter kann es nicht

[1]) So wird man beispielsweise beim englischen Fuſsball von der Pike auf als Stürmer, Anmann, Markmann, Malwärter und Thorwächter dienen müssen.

und darf es nicht. Überhaupt ist es nicht jedem gegeben, den Übergang vom lehrenden, ermahnenden, nöthigenfalls sogar strafenden Lehrer zum unbefangen mitspielenden Genossen der Jugend sogleich richtig zu treffen, was doch unerläßslich ist, wenn die Sache nicht ihre Bedeutung verlieren soll.“ Ich unterschreibe das vollinhaltlich, füge aber in Änderung der Consequenzen hinzu, dafs der überhaupt nicht zum Spielleiter tauge, dessen eben geschilderte Qualitäten das Mitspielen verbieten. Warum sollte gerade beim Jugendspiel nicht Ausschlag geben, was andern Orts mit Recht so sehr ins Gewicht fällt — die Eignung in jeder Hinsicht. Wer gar besorgt, dafs sein Ansehen leiden könnte, der bleibe davon; wen sonst sein Herz auf den Spielplatz zieht, dem winken genug Aufgaben, mit denen er dem Collegen unter die Arme greifen kann; wer aber Spielleiter sein will, der muss, wie Guts-Muths treffend ausdrückt „jung sein mit den Jungen“, womit nicht der Körper gemeint sein kann, sondern das Gemüth; der Knabe sieht eher hinweg über einen misslungenen Griff als über ein hartes Anlassen, er nimmt einen Fehlstoß leichter als eine Rüge und läfst sich lieber einen Sieg entgehen als die fröhliche Mitwirkung des Lehrers, der jenen vereitelte.

Der Umgang mit den Schülern als deren Spielgefährte erfordert überhaupt einen feinen, sicheren Takt, der freilich leichter in seiner Richtung bezeichnet, als gelehrt werden kann; man muss es verstehen, den Professor beiseite zu lassen, ohne den überlegenen gebildeten Mann aus den Augen zu verlieren; denn nicht nach gelehrten Kenntnissen ist hier die Frage, sondern nach einem tüchtigen Charakter. — Auch die Beilegung von Differenzen als Schiedsrichter erheischt große Behutsamkeit. Man bekämpfe in dieser Eigenschaft vor allem durch Wort und Beispiel, aber mit Milde alle Rohheiten; man behandle sie nicht als Übertretungen, sondern als natürliche Erscheinungen eines Instincts, der der menschlichen Natur leider nicht fremd ist, dessen Beherrschung die Erziehung aber eben anstrebt. Unmuth und Empörung nützen hier weniger — sie vernichten den Feind nicht, sondern treiben ihn bloß in ein Versteck — als ein glückliches Scherzwort oder in schwereren Fällen ein schmerzliches Bedauern; natürlich fällt kein Baum auf den ersten Streich, also Geduld! In Fällen, wo eine Unbotmäßigkeit eine Gefahr für den gesicherten Fortgang des Spieles oder gar für die körperliche Sicherheit involviert, gehe man unnachsichtlich nach den Weisungen der englischen

Wettspielordnung für Schiedsrichter und unter Berufung darauf mit Ausschluſs vom Spiele vor, aber ohne Erregung, kaltblütig wie bei etwas Selbstverständlichem. Auch bei Zwistigkeiten, die durch mangelhafte oder falsche Beobachtung aus dem Spiele selbst entspringen, verfahre man so, wie es die Praxis bei dem Spiel der Erwachsenen mit sich gebracht hat; man erhebe zwar sofort Einspruch, d. h. sistiere bis zur Entscheidung das Spiel, lasse aber bei derselben zuerst die Kaiser ihr Urtheil abgeben; können sich diese nicht einigen, so fällt man als Unparteiischer ein inappellables Urtheil. Die Aufnahme, welche dieses findet, bildet einen feinen Maßstab für den Grad, bis zu welchem die sittlich fördernde Kraft des Spieles gewirkt hat; in dem stricten, willigen Gehorsam liegt ein Triumph der freien Selbstüberwindung der Schüler, aber auch der erziehenden Thätigkeit des Lehrers. Ruft eine Gruppe zur Entscheidung auf, bei der man nicht selbst beobachtete, und kann man aus dem Bericht der beiden Parteien sich kein Urtheil bilden, so entscheide das Los.

Es kann ferner von den Schülern nicht verlangt werden, daſs sie die Spiele um ihres erzieherischen Wertes willen und in richtiger Erkenntnis und Würdigung desselben betreiben, sondern sie wollen davon unterhalten sein, und man kann keinen größeren Fehler begehen, als wenn man von dieser bei pädagogischen Anstalten so selten vorhandenen Potenz keinen Gebrauch macht, statt sie sich in den Dienst zu stellen. Man verpflichte sie daher zu keinem Spiele, weder auf Stunden, noch Tage, noch gar auf Semester, selbst wenn sie es sich früher freiwillig erwählt hätten, sondern lasse sie treiben, wozu sie's treibt. Allerdings muſs der Flatterhaftigkeit, die von Spiel zu Spiel eilen möchte, gesteuert werden, da es sonst nicht zu einer gründlichen Beherrschung und damit zur rechten Spielfreude kommen kann; allein dieses Irrlichtelieren ist Wirkung und nicht Ursache und kann nicht durch Befehle beseitigt werden, sondern bloß dadurch, daſs man ein Spiel durch sorgfältige Behandlung und Vertiefung lieb und wert macht. Ein Spiel so recht kennen und es lieben ist Eins, mit der Sicherheit erwacht die Freude. Wird daher ein Spiel für „fade" erklärt, so hat man es gewiſs an Sorgfalt fehlen lassen. Man lege nur selbst Wert auf dasselbe, gehe mit dem Beispiele des eigenen Strebens nach Vervollkommnung voran und lasse etwa Wettspiele in der Ferne winken (von diesem Punkte noch später!), so werden jene ungesunden Symptome bald schwinden. Tritt aber, nicht aus Mangel an Fertigkeit

sondern wegen derselben, einmal eine gewisse Sättigung ein, — nicht zu verwechseln mit Übersättigung — so wäre Hartnäckigkeit übel am Platze. Alles hat seine Wandlungen und Moden; man gebe daher der Strömung nach und biete ein neues Spiel; sie thun ja alle ihr Bestes im Dienste derselben Idee. Übrigens ist oft die neueste Mode eine alte; zu einem liebgewordenen Spiele kehrt die Jugend immer wieder gerne zurück.

Nach allem Gesagten wird man es uns nicht übel nehmen, wenn wir das Ideal nicht, wie viele Spielbücher es thun, — und auch das amerikanische Vorbild kann uns darin nicht irre machen — darin suchen, dass die Jugend ohne Aufsicht spielen lerne, sondern im Gegentheil darin, dass ihr etwas fehlt, wenn der Lehrer nicht mitthut und sie in seiner Betheiligung sich glücklich fühlt. Sehr gerne aber schließen wir uns jenem Urtheile an, soweit es die Aufsicht durch Schüler aus den oberen Classen betrifft, die hie und da empfohlen wird; wir müssen uns dagegen erklären, weil erstens jene Aufseher dem eigenen Spielkreise entzogen werden, was ein Unrecht involviert, zweitens weil die Autorität selten die beste sein und überdies von den Beaufsichtigten stets drückend empfunden werden wird, immer vorausgesetzt, dass man zuverlässiges und williges Material findet, was dahingestellt bleiben muss.

Was die Auswahl der vorzulegenden Spiele anbelangt, so ist Jahreszeit und Temperatur zu berücksichtigen, ebenso der Wechsel von ruhigen und stürmischen Spielen, von solchen, die mehr die Arme oder die Beine in Thätigkeit setzen, welche gespannteste Aufmerksamkeit erfordern oder dem Einzelnen mehr Freiheit lassen; die meisten guten Spiele kennen übrigens derlei Nuancen nicht. In der zu großen Reichhaltigkeit des Spielplanes liegen Gefahren, die Zurückhaltung gebieten. Eine aufmerksame Beobachtung constatiert unschwer, dass einfache Spiele, welche nur der rein sinnlichen Freude an „Spiel" und Bewegung Rechnung tragen, unter der reiferen Jugend nicht mehr recht „ziehen". Es wäre vielleicht nicht zu weit gegangen, in der allzugroßen Harmlosigkeit der Spiele eine Mitursache der geringen Nachhaltigkeit der seinerzeit von Guts-Muths eingeleiteten ersten Bewegung zu suchen, jedenfalls aber verlangt unsere heutige Jugend kräftigere Kost, wobei der Einfluss der Erwachsenen mit ihrem nicht immer als Auswuchs zu betrachtenden Wetteifer und Sportdrang nicht in letzte Linie zu stehen kommt. Will man nicht mit Verschwendung von Zeit und Mühe ein neuerliches Fiasco erleben, so biete man der Jugend

der Mittelschulen Spiele, die nicht allzukindlich und einfach sind, ein Geräth benützen, dessen Beherrschung Geschicklichkeit und Ausdauer nöthig macht, und die, von Partei gegen Partei ausgefochten, in nicht allzurascher Entscheidung und unter Ausschließung des Zufalls mit einem Triumphe der gewandteren und disciplinierteren Gegner enden. Was Raydt in seinem vortrefflichen Buche „Ein gesunder Geist in einem gesunden Körper" über den charakterbildenden Wert der Spiele sagt, hat ja nur bei solchen obiger Qualität Sinn und Anwendung. Bedürfte es noch eines Beweises, so ist er unwiderleglich in dem hochentwickelten Spielleben Englands und Amerikas gegeben, das, seit es die hier vorgezeichneten Bahnen einschlug, keiner Erlässe zu seiner Förderung mehr bedurft hat [1]).

Die Auswahl des Verfassers wurde von den eben erwähnten Gesichtspunkten geleitet, denen noch die Berücksichtigung der Forderung einer relativen Ungefährlichkeit und der Vermeidung verrohender Einflüsse sich anschließt, weshalb auch sonst so interessante Spiele, wie Hockey, Base Ball und La Crosse, keine Aufnahme fanden. Die Wiedergabe einiger einfacherer Spiele wird an Ort und Stelle ihre Begründung finden.

In der dadurch sich ergebenden Reduction der Zahl der Spiele liegt aber noch ein anderer Vortheil. Hier, wie überall, gilt der Grundsatz: non multa, sed multum. Die richtige Freude an einem Spiele erblüht ohnedies nur aus dessen völliger Beherrschung, ein reichhaltiges Repertoire aber würde es bei der kärglich zugemessenen Spielzeit gerade bei den schwierigeren Spielen zu einer solchen nicht kommen lassen, ein Schaden, für den der Reiz des Wechsels ein schlechtes Äquivalent böte. Berechtigten

---

[1]) In einem trefflichen Programmaufsatze der St. Annenschule in Petersburg, der zugleich mit der 1. Auflage vorliegenden Buches erschien, stellt dessen Verfasser Dr. E. Witte als Hauptforderungen für ein gutes, reizvolles Spiel auf: klare Idee mit richtiger Abmessung der geistigen und körperlichen Arbeit, klaren Kampf, klares Resultat, neben der Möglichkeit feinen Zusammen- und lebhaften Gegenspiels und nicht zuletzt, dass es ein Partiespiel sei, d. h. bei längerer Dauer in Partien zerfallen müsse, die, im richtigen Zeitverhältnisse zu dem Gesammtspiel stehend, den Spielern einmal Gelegenheit geben, sich in sie vertiefen zu können, andererseits ein klares Gesammtergebnis ermöglichen. Das Resultat seiner Untersuchungen gipfelt in dem Satz: „wenn auf dem Spielplatz ein über bloße Spielerei hinausgehendes Spielleben erwachen soll, so müssen ernste Spiele getrieben werden, in erster Linie Partei- und Partiespiele, diese aber fein und gründlich."



Ansprüchen des letzteren trägt der gebotene Canon von Spielen mehr als ausreichend Rechnung. Im einzelnen:

„Balljagd“ bietet eine unübertreffliche Vorübung im Zuwerfen und Fangen des Balles; es kann nicht lange fortgesetzt werden, weil es die Aufmerksamkeit aller dauernd aufs schärfste anstrengt und daher bald ermüdet; übrigens ist es einförmig. Da Übertretungen der Regeln nicht im Spiele selber die Correctur finden, so ist die Anwesenheit eines Leiters wenig zu entbehren (siehe S. 29).

„Kreisball“ gibt, wie schon erwähnt, eine gute Übung im Zuwerfen und Fangen, im Zielen und Treffen, Ausweichen und Laufen; auch das plötzlichen Halten auf einen gegebenen Ruf regt zur Selbstbeherrschung und Disciplin an. Dagegen fehlt ihm, bei fortwährendem Wechsel in der Zusammensetzung der Gegner, ein festes Ziel; dass der Sieg meistens alsbald zur Strafe wird, möchten wir ebenfalls als einen Fehler der Anlage bezeichnen. Für die Oberstufe ist es gewiss zu simpel, in den unteren Classen leistet es als Vorübung ausgezeichnete, unentbehrliche Dienste. (Siehe 3. Capitel.)

Alles, was Raydt an guten Spielen rühmt und preist, gibt sich im „deutschen Schlagball“ ein Stelldichein. Es übt Auge, Arm und Bein, den ganzen Körper; es fordert Aufmerksamkeit, Geistesgegenwart, raschen Entschluss und muthiges Drauflosgehen bei Bewahrung kalten Blutes, es erzieht zur freiwilligen und zielbewussten Unterordnung, zur Selbstlosigkeit und Aufopferung für andere; den Ehrgeiz setzt es in Contribution, aber im Interesse einer Gemeinschaft, als persönlicher findet er kein Feld. Es fesselt Unter- wie Oberstufe und kann seiner verhältnismäßigen Einfachheit halber von der Prima an gepflegt werden. Vorübergehende angestrengte Leistungen, die sich durch Veränderungen des Spielfeldes systematisch steigern lassen, wechseln mit Pausen der Erholung; Gefahren sind fast gänzlich ausgeschlossen.

Ihm völlig verwandt ist der „Schlagball mit Freistätten“. Die etwas verwickelteren Laufbedingungen und unter Umständen erhöhten Forderungen an die Laufthätigkeit machen es wünschenswert, seine Einführung an die Fertigkeit im vorhergehenden Spiel zu binden und daher in der Regel nicht vor der Tertia damit zu beginnen. Beide Spiele vertragen auch die heiße Jahreszeit.

Der „englische Fußball“ nach den Regeln der Association, auch kurz Association-Fußball, fügt zu den Vorzügen des „deutschen Schlagballs“ noch die größere Abwechslung durch Theilung der Aufgaben hinzu und bedingt dadurch auch erhöhte Sorgfalt im Zusammen- und Gegenspiel, diesem mächtigsten Hebel der Unterordnung und Selbstlosigkeit. Trotz der einfacheren Anlage und geringeren Zahl von Regeln bringt doch die Ausführung zahlreiche Verwicklungen mit sich und damit eine unerschöpfliche Quelle des Interesses. Es bildet wahre Fußkünstler; die Arme kommen schlecht weg, die Beine und Lungen aber werden durch den fast steten Lauf stark in Contribution genommen, der Rumpf durch die schlangengleichen, blitzschnellen Wendungen vortrefflich ausgebildet. Der Disciplin wegen, die ein gutes Zusammenspiel fordert, biete man es nicht vor der Tertia. Der lebhaften Bewegung halber passt es nicht für heiße Tage. Zu Wettspielen gibt es kaum ein geeigneteres. Den tieferen Classen ersetze es der

„Grenzfußball“ als gute Vorübung dazu; es ist ein Ableger des vorigen, nur viel einfacher und schlichter, daher nichts weiter darüber zu sagen.

Durchaus der Oberstufe bleibe der „englische Fußball“ nach den Regeln der Rugby-Union, auch kurz „Union-Fußball“, vorbehalten. Da bei diesem Spiel der Ball nicht nur gestoßen, sondern nach bestimmten Regeln auch getragen werden darf, gewährt dieses Spiel noch weit größere Abwechslung als das vorige, dem es sonst in den meisten Punkten ähnlich ist. Durch die Einführung des „Zerrens“ und „Gedränges“ und dadurch bedingten Ringens von Mann gegen Mann werden überdies die wichtigsten Muskelgruppen in ausgiebige Verwendung gezogen; freilich liegt in dem Handgemenge auch eine wunde Stelle, durch die Übermuth und Roheit leicht unerwünschten Eingang finden; eine körperliche Gefahr liegt nur in dem wuchtigen Anprall der Erwachsenen. Wenn wir es auch als Wettspiel zwischen verschiedenen Anstalten ausgeschlossen wissen möchten, können wir doch seiner Einführung in den Spielplan nur warm das Wort reden; es bietet so viele interessante, — ja aufregende Momente, es birgt so viele körperlich und sittlich bildende Elemente in sich, dass es nicht wundernehmen kann, wenn eine ganze Nation es sich zum Lieblingsspiel erkor.

„Cricket.“ Dem deutschen Ballspiel ähnlich, ist es dadurch, dass der Schlag nicht dem Ball allein, sondern auch der Vertheidigung eines

Objectes dient, größerer Feinheit theilhaftig geworden; es ist auch männlicher. Sein Ruf ist zu begründet, als dass es noch einer Empfehlung bedürfte; dass die deutsche Jugend nicht immer mit Enthusiasmus zugreift, liegt darin, dass für die richtige feinere Ausbildung meistens ein Vorbild und Beispiel und somit das genügende Verständnis fehlt und Autodidaktik nirgends weniger Früchte trägt. Damit, dass ein beträchtlicher Theil der Mitspieler zeitweise ganz ohne Beschäftigung bleibt, und die ganze Aufmerksamkeit sich immer nur auf einige wenige concentriert,[1]) mag sich vielleicht auch das geringere Phlegma des deutschen Nationalcharakters — und wie wir versichert wurden, auch des amerikanischen — nicht so leicht befreunden. Man lege diesbezüglich, wie schon ausgeführt wurde, dem Geschmack keinen Zaum auf. Der Härte, Geschwindigkeit und des Gewichtes des Balles wegen sorge man für ausreichende Umgrenzung des Feldes; für den aufmerksamen Spieler liegt darin keine Gefahr, wir können im Gegentheil dem erforderlichen Muth und der Schmerzverachtung beim Fangen nur das Wort reden, aber für die Spieler benachbarter Gruppen bildet der plötzlich hereinfliegende Ball eine ernste Bedrohung der Sicherheit.

Zu einiger Sicherheit und Beherrschung des Schlages ist langjährige, dauernde Übung nöthig, die neben den wenigen Spielstunden wohl private Anstrengung erheischt; aus diesem Grunde enthalte man es auch dem Begehren nicht lange vor; die Einfachheit seiner Anlage macht es schon für die zweite Classe zulässig. — Zu Wettspielen eignet es sich vortrefflich; es ist bei uns nicht zu besorgen, dass ein Match tagelang dauere.

„Feldball“, eine Combination von Cricket und dem deutschen Schlagball, könnte füglich entbehrt werden, wenn nicht die Abwechslung für seine Einführung spräche; übrigens mag auch der leichtere Ball manchen ängstlicheren Spielern als ein Vorzug erscheinen.

---

[1]) Man thut deshalb gut, Cricket in der Regel als Übungsspiel zu betreiben; es erfordert dann nur 13 Mann, von denen immer 11 im Felde und 2 beim Schlage sind; es empfiehlt sich jedoch, den Posten des Einschenkers (Bowlers) und des Thorhüters (Wicket Keepers) noch besonders zu besetzen, da diese eine erhöhte Übung bedürfen und daher auch meistens in festen Händen sein werden. Zum Spiele mit vollem Felde und in Parteien (zu je 11 Mann) lasse man es nur von Zeit zu Zeit kommen, um die Kräfte wieder einmal zu messen. Sollten sich Liebhaber finden, so treffe man gerne die erforderlichen Anstalten für die Übung zu zweien (Fig. 13).

„Lawn Tennis“ sollte trotz der kostspieligen Geräthe und Herstellungen auf keinem Spielplatze fehlen. Es ist ein feines, interessantes und dabei graziöses Spiel, das außerdem heute schon fast so zum guten Ton gehört wie das Tanzen; namentlich die Schüler der obersten Classen werden, wenn sie es einmal recht kennen gelernt, davon nicht mehr abzubringen sein; die jüngeren Schüler verschone man damit, sie werden meist nicht viel damit anzufangen wissen. Es fordert continuierliche Aufmerksamkeit und gewährt eine gleichmäßige, nicht gerade forcierte Bewegung. Das Studium, das es kostet, macht es wünschenswert, dass man den Tennisplatz auch außerhalb der Spielnachmittage den Schülern offen halte; er wird nie leer bleiben, zumal nur wenige auf einmal sich daran betheiligen können. Für diesen Fall ist eine eigene Platzordnung auszuarbeiten, welche die Zahl und Spielzeit der Spieler einer Gruppe regelt und für das Geräth sorgt; letzteres am besten dadurch, dass man eine regelrechte Ablösung und Übergabe einführt mit Haftung der letzten Partie; im besonderen gilt dies für die Rackets — deren sich übrigens bald genug im Privatbesitz befinden werden; besonderer Aufsicht bedarf es keiner. Das Wettspiel wird hier zum Tournier und gipfelt in dem Siege einzelner; um die Meisterschaft im Tennis liegt ein eigener Reiz und Nimbus, auf den man nicht verzichten soll; dem Spiel zu zweien (single) trage man bei der Anlage des Platzes von vornherein Rechnung.

„Schleuderball“ ist ein vortreffliches Spiel, das neben Gewandtheit auch Kraft in Anspruch nimmt. Es beschäftigt nicht nur Arm und Auge, sondern setzt auch durch das stete Vorgehen und Zurückweichen die Beine fortwährend mitunter in lebhafteste Thätigkeit. Unseres Wissens ist es noch nicht vollständig und einwurfsfrei ausgebildet, die bisherigen Beschreibungen lassen wenigstens viele Fragen offen; der Verfasser hat sich bemüht, dieser unverdienten Vernachlässigung durch größere Ausführlichkeit abzuhelfen, wobei er sich bei neuen Bestimmungen an die Regeln des Fußballspieles anlehnte. Es passt für jung und alt und für jede Jahreszeit und wird immer trotz seiner Einfachheit warme Anhänger finden. Zu Wettspielen ist es sehr geeignet [1]).

[1]) Der feinen Bemerkung der früher citierten Programmarbeit Dr. Witte's, dass die vier letzten Spiele hinsichtlich des Zusammenspieles zurückständen, muss so weit zugestimmt werden, als bei Schleuderball der Schleudernde, bei den drei anderen der Schläger von seiner Partei nicht unterstützt werden und andererseits mit ihr

„Ball Goal" ist ein jüngst in England aufgekommenes Spiel, welches sich dort bereits hoher Beliebtheit erfreuen soll. In den Regeln fast vollständig an Football angelehnt und dadurch aller seiner Reize theilhaftig, erhält es doch durch das Geräth, den Reifschläger, einen wesentlich verschiedenen Charakter, womit nicht bloß auf die Stellvertretung der Beine durch die Arme gezielt sein soll, und läßt mehr Feinheiten zu. Bei strenger Befolgung der Regeln steht es nach den Erfahrungen auf dem Spielplatze in Baden hinsichtlich der Möglichkeit leichterer Unfälle noch hinter dem Association-Fußball zurück, welches Urtheil von englischen Stimmen bestätigt wird. Das wuchtige Geräth weist dieses Spiel an die oberen Classen, für die es auch als Wettspiel paßt.

„Faustball" ist dem italienischen Nationalspiel „giuoco di pallone" entlehnt und dürfte bisher nur an wenigen Orten, wenigstens in dieser Form, üblich sein, sehr unverdient, denn es gewährt durch die originelle Behandlung des Fußballes erwünschte Abwechslung. Es übt vortrefflich Augenmaß, Arme und Rumpf, ist aber im ganzen ein ruhiges Spiel und daher sehr geeignet, über einen stürmischen Spieltag, der andere Spiele verbieten würde und daher sonst ausfallen müßte, hinweg zu kommen. Für die unteren Classen kann ein kleinerer Fußball verwendet werden. Als Wettspiel würden wir es nicht gerade für sehr geeignet halten. Auch diesem Spiel mußte der Verfasser aus seiner Erfahrung manches leihen; es wäre übrigens einer viel feineren Ausbildung wert und fähig, als er daran wenden wollte [1].

Boccia, ein harmloses ruhiges Spiel, das demselben Grunde seinen Platz in diesem Buche verdankt, wie das eben erwähnte. Es paßt für alle Classen, ist aber zum Wettspiel ganz ungeeignet.

„Hildegarde", ein neueres englisches Spiel lehnt sich einerseits an Cricket, andererseits an „Schlagball mit Freistätten" an. Da der Ball

---

nicht Hand in Hand arbeiten kann. Das Zusammenspiel liegt hier eben nicht im Angriff, sondern in der Vertheidigung; der stete Wechsel beider läßt aber bei Schleuderball und Lawn Tennis diesen Verlust nicht empfinden, während Cricket und Feldball thatsächlich merklich hierunter leiden.

[1] Seit dem Erscheinen der 1. Auflage dieses Buches hat auch der Centralausschuß des Vereines für Jugendspiele in Deutschland Regeln für dieses Spiel herausgegeben, welche sich von den hier aufgestellten, die Zählung ausgenommen, in keinem wesentlichen Punkte unterscheiden.

sehr leicht ist und nicht nach Personen geworfen wird, so eignet es sich auch vorzüglich für das weibliche Geschlecht, wie es denn bereits in vielen Mädchen-Erziehungsanstalten Englands Eingang gefunden hat; damit ist nicht gesagt, dass es nicht auch die Geschicklichkeit und Ausdauer des Jünglings vollauf zu beschäftigen im Stande ist. Immerhin wird es auf Mittelschulspielplätzen entbehrlich sein, dagegen umso wertvoller auf Sommerfrischen, wo es dem fühlbaren Mangel an Spielen für gemischte Geschlechter und einem häufig gehörten Wunsche des größeren Publicums in glücklicher Weise abhelfen kann. Die Mittelschule mag hier vermittelnd eintreten.

Bei den größeren englischen Spielen mindestens halte man darauf, dass die Spielerfolge in einem „Spielbuche" durch einen eigenen Schriftführer ihre Aufzeichnung finden. Das gibt Interesse und wertvolle Erfahrungen für Wettspiele. Die Einrichtung solcher Vermerkblätter wird im II. Abschnitt ihre Stelle finden.

Im allgemeinen sehe man strenge darauf, dass die Hauptregeln der Spiele unverrückt bleiben und gewissenhaft beobachtet werden; damit erspart man viel Verdruss und Streit, trägt der Freizügigkeit der Anstalten im allgemeinen und der Spielgruppen im besonderen Rechnung und ebnet den Wettspielen den Weg. Soweit jedoch die Erfindungskraft und der Witz der Jugend sich an Veränderungen versuchen, die das Wesen des Spieles nicht berühren, lasse man sie gewähren; es ist eine harmlose Freude am Schaffen und Gestalten im ureigensten Gebiete, wie Kreunz trefflich bemerkt [1]).

[1]) Im Für und Wider der Frage über den Gebrauch der Fremdwörter bei den englischen Spielen ist meines Erachtens leicht Stellung zu nehmen. Man verwende die deutschen Übertragungen, sorge aber dafür, dass die englischen Originalworte auch geläufig sind; einige derselben sind ohnedies unentbehrlich und die meisten übrigen so verbreitet, dass man sie kennen soll, wie man eben sonst Fremdwörter als Gebildeter kennt. Dass man beim Lawn Tennis hierin zu weit geht und sogar die Zählung englisch vornimmt, ist wohl der Neuheit zuzuschreiben; mit seiner allgemeineren Einführung werden Lächerlichkeiten, wie z B. „ich habe fifteen" nicht mehr für „Chic" gehalten werden. Sonst ist gegen das Verständnis kein vernünftiger Einwand zu erheben; im gewöhnlichen Gebrauch aber bringe man, außer wo es sich um bereits zum Schlagwort gewordene Termini handelt, auf die Wiedergabe in deutscher Sprache. Bei Wettspielen dürfte übrigens, und nicht nur in Österreich, oft auch aus dem Grunde der gegenseitigen Verständigung die Kenntnis der englischen Ausdrücke erwünscht sein. Im Anhange ist einer kleinen Tabelle von Spielfremdwörtern die Aussprache derselben beigefügt.

An dieser Stelle sei auch dem Gebrauch eines Spielbuches seitens der Schüler das Wort geredet. Die Reichhaltigkeit der Regeln geht bei manchen Spielen, z. B. dem Union-Fußball, sehr weit, und so kommt es denn, wenn noch dazu verschiedene Functionen in verschiedenen Händen liegen, dass das „Begreifen", sehr zum Nachtheil eines erfreulichen Spielfortganges, nur sehr langsam sich vollzieht, für den Lehrer, der vergisst, dass er seine Übersicht theoretischem Studium verdankt, ein unbegreifliches Phänomen, das oft Ungeduld heraufbeschwört. Die Schüler „halten eben nur die Theile in der Hand", wenn man ihnen nicht die Möglichkeit gibt, sich in Muße in einem Nachschlagewerk über das Ganze zu orientieren. Nicht alle werden sich in den Besitz desselben setzen, auch die es haben, werden es nicht alle lesen, aber in denjenigen — und seien es auch nur wenige — welche sich mit Lust und Interesse des Gebotenen bemächtigen, erwachsen dem Spielleiter ebensoviele erwünschte Helfer. Diesen „Führern", welche auch sonst durch ihren Einfluss das Spiel beleben werden, ist vornehmlich der II. Theil dieses Buches zugedacht; man mache ihn leicht zugänglich (Schülerbibliotheken!), er wird in den besten Händen sein.

Wir haben jetzt noch eines wichtigen Spornes der Spiellust zu gedenken, der Veranstaltung von Wettspielen, nach unserem Dafürhalten dem wichtigsten Mittel, um namentlich die Classen der Oberstufe dauernd an das Spiel zu fesseln. Es ist bekannt, welche gefährlichen Feinde aus der Frühreife, der Blasiertheit und dem Eigendünkel dieser Altersstufe dem Spiele erwachsen, namentlich unter unseren Verhältnissen, wo die Spielfreudigkeit seit Jahrzehnten erstorben ist und erst wieder zum Leben erweckt werden soll. Da muss jeder Bundesgenosse willkommen geheißen werden, zumal einer, der so tüchtig und wirksam ist. Man stelle einen Wettkampf in Aussicht, und man wird sehen, mit welcher Hingebung ein Spiel gepflegt wird, dem früher niemand recht Geschmack abgewinnen wollte; damit ist aber vieles gewonnen, vor allem der Spielgeist und mit ihm alle wertvollen Qualitäten des Jugendspieles.

Aber der Ehrgeiz und die bösen Leidenschaften in seinem Gefolge! „Fürchtet Euch nicht," spricht Levana, „vor dem Aufwecken des Ehrtriebes, der doch nichts Schlimmeres ist, als die rohe Hülse der Selbstachtung oder die aufgespannten, harten Flügeldecken der zarten Flügel, die von der Erde erheben!" Und appelliert nicht auch die Schule genug daran, wo es doch nur dem einzelnen gilt? Man täusche sich nicht selbst mit dem Hinweis,

dass er hier seine Befriedigung unschädlich in der Besiegung von geistigen Schwierigkeiten, nicht von Gegnern, in der Erlangung von Kenntnissen, nicht von Siegen suche. Nur in seltenen Fällen wird das ehrgeizige Streben dem Gegenstande selbst gelten, in den meisten zielt es auf das Ausstechen Anderer, wenn nicht gar auf die oft recht praktischen, guten Folgen. Wie anders beim Wettspiel, wo der Ehrgeiz nur der Allgemeinheit dient! „Um aber die Ehre des Einzelwesens zur Ehre des Geschlechtes und diese zur Würde des Geistes zu steigern und zu adeln, so theilt euer Lob, zumal an die Jüngeren, nie an einen Preiswerber, sondern wenigstens an einige zugleich aus!" Levana, 3. Bd. Auch die trefflichen Worte Raydts mögen hier ihre Stelle finden. „Weshalb streitet der Knabe so überaus eifrig für das Gelingen des Spieles? Etwa aus Eigennutz oder persönlichem Ehrgeiz? Doch nur in den seltensten Fällen. Der Ruhm seiner Partei, seiner Spielgenossenschaft, seiner Schule ist es, für den er kämpft. Das Spiel erzieht also zur Selbstlosigkeit und Aufopferung; dieses Streben und Wirken für ein gemeinsames Ganze überträgt dann der Erwachsene (leicht, fügen wir hinzu) auf seine große Spielgenossenschaft, das Vaterland" [1]). Gegen die üblichen öffentlichen Vorführungen im Turnen oder Gesang wird, vielleicht nicht ganz mit Unrecht, eingewendet, dass sie durch die einseitig auf die Production gerichteten Übungen der gleichmäßigen allgemeinen Fortbildung Eintrag thun. Auch dieses contra schlägt in ein pro um beim Jugendspiel, das der vollkommenen Vertrautheit und Fertigkeit in dem einzelnen Spiel zu seinem Gedeihen bedarf; zudem ist ja jedes Spiel schon für sich ein Wettkampf, in welchem körperliche Gewandtheit und Ausdauer, gleichwie

[1]) Die Folgerung, dass aus diesen Eigenschaften eines Spieles „eine sittliche, vaterländische Gesinnung und durchgängige Festigkeit des Charakters" nothwendig hervorgehen müsse, theilen wir nicht und geben so weit Lion recht, wenn er sagt: „wer sich zum vollkommenen Fußballspieler ausgebildet hat, besitzt mit Sicherheit eben diese Vollkommenheit; was er außerdem ist, was er im weiteren Leben für Gewinn aus ihr zieht, das hängt davon ab, wie ihn die Verhältnisse des ganzen Lebens modeln, und welche Kraft die rein ethischen Mächte der Erziehung in ihm gewinnen". Die Erziehung kann allerdings nur Dispositionen wandeln oder schaffen; dass aber die durch das Jugendspiel gezüchteten der Entwicklung jener erwähnten Anlagen nur in günstigster Weise Vorschub leisten, wird wohl niemand leugnen; auch Lion thut es nicht, da er ja später doch die Wahrscheinlichkeit des obigen Resultates zugibt.



geistige Güter, Muth, rasche Entschließung und Geistesgegenwart gegeneinander in die Schranken treten. Schließlich ist auch der heilsamen Wirkungen des Ausganges nicht zu vergessen; wenn Raydt darüber sagt: „ist das Resultat eine Niederlage, so werden die Übungen mit vermehrtem Eifer wieder aufgenommen; schließlich führen die Anstrengungen doch zum Ziele, woraus der Knabe lernt, dass man durch Energie und ernste Arbeit viel im Leben erreichen kann; die im ersten Kampfe Glücklichen, jetzt aber Besiegten erfahren, dass man nach errungenem Erfolge nicht gleichgültig werden, sondern immerdar ringen und streben muss. Dass die Knaben so etwas selber erfahren, darin beruht das Wirksame für die Erziehung; weise Lehren werden leicht vergessen, Erfahrungen selten," so gilt dies zwar von jedem Streben, aber eben auch von diesem.

Schon ein Wettkampf zwischen verschiedenen Abtheilungen einer Anstalt erfüllt einigermaßen seinen Zweck, wenn der Spielleiter es versteht, ihm das gehörige Gewicht zu geben, wieviel mehr erst ein Spiel zwischen Schülern verschiedener Anstalten! Die Entfernung sollte dabei kein Hindernis abgeben, spielt auch im Falle einer Eisenbahnverbindung weder in Hinsicht auf Zeit noch auf Kosten eine Rolle (Schülerausflüge nach einem gemeinsamen 3. Ort!), verleiht der Sache aber einen erhöhten Reiz. Empfang und Begrüßung der Gäste, gastfreundliche Herzlichkeit, ritterliches Messen der Kräfte auf dem Kampfplatz, Abschiedsfeier und Geleite — das sind herzerfreuende Momente im Leben der Erwachsenen, warum sollte man sie der Jugend, die so gerne nachahmt, nicht gönnen? Ich kann in diesem Stimulus harmloser Freuden nichts Anstößiges erblicken, sondern im Gegentheil ein Mittel, von nur zu häufig gesuchtem oder sich aufdrängendem wirklich Anstößigen abzulenken, in welcher Anschauung ich gewiegte Autoritäten Deutschlands auf meiner Seite habe; auch die Schule — man verzeiht, wenn ich noch immer begrifflich trenne, was Eines sein sollte — wird darunter nicht Schaden leiden, da erfahrungsgemäß das bessere Material der Schüler gewährte Vergnügungen dankbar mit erhöhtem Eifer bezahlt. Nicht den geringsten Nutzen aber zieht der Spielleiter daraus, der sich im fremden Beispiel, guten oder schlimmen, die nöthige Anregung und Erfrischung holt. Theoretisch mag sich ja die Befürchtung gut anhören, dass das Ziel der Erziehung, die harmonische Gesammtausbildung durch solche einseitige, den Sport züchtende Veranstaltungen gefährdet sei; einstweilen wird jeder Praktiker „den Wett-

bewerb mit seinem anspornenden Einfluss als unentbehrliche Triebfeder" (Prof. Dr. Koch, Zeitschrift für Turnen und Jugendspiel 1896) bezeichnen; zuerst lasse man sich den Wuchs angelegen sein, ein eventueller Auswuchs ist dann bald unterbunden. In Deutschland hat man mit Wettspielen vielenorts bereits die günstigsten Erfahrungen gemacht. möchte man doch endlich auch in unserem Vaterlande mit Versuchen nicht weiter zurückhalten! Eine Feier patriotischer Fest- und Gedenktage durch Wettspielfeste füllt eine Lücke aus; sie werden sich dadurch der Jugend fest ins Herz setzen.

Nicht alle Spiele eignen sich zu Wettspielen, wenigstens nicht zu solchen mit fremden Gästen, wie wir schon angeführt haben; am besten die, welche hinreichende Durchsichtigkeit besitzen, um dem Zuschauer leicht verständlich zu sein und somit sein Interesse zu fesseln, gar nicht solche, wo die bloße Kraft sich auch eine Rolle anmaßen kann. Unter den Spielen unserer Auswahl haben letztere keine Vertretung gefunden, auch bei Union Fußball — wo ich mit Rücksicht auf eine fremde Erfahrung zur Vorsicht rathe, denn die eigenen waren günstig — wird es nicht leicht zu unliebsamen Scenen kommen, wenn die Schiedsrichter energisch von ihren strengen Befugnissen Gebrauch machen; vereinzelter Vorkommnisse halber das Kind mit dem Bade auszuschütten, ist übrigens hier ebenso unthunlich, als sonst. In der Dämpfung aufschäumender Leidenschaften hat der Erzieher hier ein dankbares Feld; wollten wir noch darauf halten, dass nach beendetem Wettspiel die Gegner, wie es auf dem Fechtboden nach einem Assaut der Brauch ist, sich herzlich die Hände reichen, so hätten wir damit auch ein gut Stück ritterlichen Geistes heraufbeschwören geholfen; die Form ist hier nicht Formalität, der Gedanke, aus dem sie erwachsen, bleibt in ihr lebendig und zwingt, bewusst oder nicht, den zu sich, der ihr huldigt.

Kostspielige Preise sind nicht am Platze; ein Eichenkranz, auch etwa eine Fahne oder Standarte mit passenden Emblemen wirken am besten. Zu empfehlen ist auch die Bestimmung, dass die siegende Abtheilung den Preis durch einige Jahre vertheidigen muss [1]).

[1]) Um auch gewöhnlichen Übungsspielen einen äußeren Reiz zu geben, solange der innere noch nicht zum Durchbruch gekommen ist, empfiehlt es sich nicht übel, jede Partei mit einer Anzahl Fahnen ihrer Farbe auszustatten, von denen nach jedem Siege je eine von ihrem Standort hinter dem feindlichen Mal in das eigene herüberwandert, gewissermaßen erobert wird; in diesem Verfahren liegt überdies



Vor dem Spiele pflegen die Schüler gerne, wie man es beim Turnen nennt, zu „bummeln". Es ist nichts dagegen einzuwenden, nur gebe man dem Treiben die Richtung auf zweckmäßige Einübung schwieriger oder noch nicht sicherer „Tricks" im Werfen, Fangen, Stoßen u. dgl. Das während des Spiel aber duldet keinerlei Absonderung zu anderen Zwecken oder gar müßiges Herumstehen oder Zusehen; körperliche Indispositionen mag man, aber sparsam, als Ausnahme gelten lassen.

Grundsätzlich ist das Zusammenspielen auf die Schüler der Anstalt zu beschränken. Die Schule hat mit ihrer Aufgabe so vollauf zu thun, dass schon aus diesem Grunde nicht daran zu denken ist, dieselbe noch zu erweitern und andere Kreise in ihren Bereich zu ziehen. Die Betheiligung solcher Kräfte jedoch, welche durch ihre individuellen Kenntnisse und Fertigkeiten der Förderung des Jugendspieles Vorschub leisten können, ist dagegen nur anzurathen, wie denn auch z. B. schon manchenorts durch die gefällige Anleitung spielkundiger Engländer die englischen Rasenspiele auf unseren Plätzen ihre Einführung und Blüte gefunden haben; es ist selbstverständlich, dass solche Bestrebungen mit Dank entgegengenommen werden. Eine selbstgezogene schöne Frucht achtlos wegwerfen hieße es ferner, wollte man gewesene Schüler der Anstalt von der weiteren Betheiligung an den liebgewordenen Spielen ausschließen. Es mag ja vorkommen, dass dadurch dem Spielleiter in mancher Hinsicht neue Schwierigkeiten erwachsen, der Vortheil des aneifernden Beispieles ist damit nicht zu theuer erkauft.

Nun noch die Frage der Spielvereine. In eine Controverse über ihre Zweckmäßigkeit sich einzulassen, halte ich bei den strenge ausschließenden Bestimmungen unserer Schulgesetzgebung und der allgemeinen Abneigung für gegenstandslos; selbst wenn ich von ihrer Unentbehrlichkeit durchdrungen wäre, würde ich doch die Frage zurückstellen, um nicht nach dem Grundsatze: „wer viel verlangt, dem wird wenig gegeben werden", andere Herzenswünsche zu gefährden. Aber ich halte sie nicht einmal für unentbehrlich. Weder die günstigen Erfahrungen, die man im deutschen Reiche damit macht, noch das Beispiel des jungen Amerikaners, der mit 12 Jahren die Präsidentenglocke handhabt und Debatten und Abstimmungen leitet, wie nur ein ergrauter Parlamentarier, vermögen mich darin umzustimmen.

---

eine bequeme und übersichtliche Registrierung der jeweiligen Erfolge. Manche Spiele wie z. B. Cricket sind allerdings davon ausgeschlossen.

Was an erziehlich Wertvollem darin liegt, geht bei der von uns empfohlenen Organisation nicht verloren. Die Wahl der Kaiser, Zeugwarte, Schriftführer, — denen sich auch vielleicht in den oberen Classen ein Cassier anschließen kann, zur Verbuchung solcher Beträge, die nicht gut dem Spielfond entnommen werden können, z. B. der Auslagen für Wettspiele, — sowie die Besprechungen im Schulzimmer, in welchen man internen Angelegenheiten freieste Erörterung sichere, bieten des Wünschenswerten genug; einige nähere Bestimmungen mögen noch Form geben.

Zum Schlusse sei noch auf die Wichtigkeit der Veröffentlichung statistischer Tabellen in den Jahresberichten hingewiesen, welche für jede Classe die Columnen: Schülerzahl, Spielerzahl, Percente, Spieltage, Spielgruppen und Lieblingsspiele aufweisen sollen.

Hygiene. Licht, Luft, Leben, Lust sind die Grundlagen des Jugendspieles und zugleich ebensoviele hygienische Postulate. Sed modus in rebus.

Das goldene Sonnenlicht umfluthe nur reichlich die reifende Pflanze; es duldet kein Weißes, und braun lieben wir den gesunden Jüngling. Man sorge nicht, dass es zuviel werde; im leichten Tricot wird es nicht etwa bloß erträglich, sondern wohlig empfunden. Nur die Augen leiden bei ungünstigem Strahlenfall und bei tiefem Sonnenstand kann das Spiel zur Qual, ja zur Unmöglichkeit werden. Eine Hauptsorge muss es daher bleiben, wie schon im Capitel 2 erwähnt, dass die Scheidelinie beider Parteien parallel sei der Ebene der Sonnenbahn, und somit Licht und Schatten annähernd gleich vertheilt werden; bei Spielen, wo dies nicht angeht, z. B. Cricket, mindere wenigstens öfterer Wechsel in der Aufstellung das Übel.

Zuviel Luft, stürmischer Wind, Sturm verbieten das Spiel von selbst, und nicht nur aus hygienischen Gründen; die Bälle fliegen falsch, die Fahnen auf den Standkreuzen werden umgeworfen. Doch gehe man in der Ängstlichkeit nicht zu weit. Unterbleiben sollte wenigstens jedes stürmische Spiel, wenn der Wind kalt und trocken ist; durch Trockenheit werden dem Körper und insbesondere den Luftwegen bedeutende Mengen Wassers entzogen, und die durch die äußere und die Verdunstungskälte herbeigeführte energische Herabsetzung der Körpertemperatur verschafft leicht Krankheiten der Athmungsorgane Eingang. Solche Winde müssen aber nicht gerade Ostwinde sein, vor denen in Spielbüchern so sehr gewarnt wird, und es ist zu ihrer Beurtheilung nicht sowohl eine Windfahne als

ein Feuchtigkeitsmesser nöthig. Dagegen schaden feuchte Winde **wenig**; sind sie zugleich warm, so können sie auch heftig sein. Auch ruhige **Kälte** schadet nicht, wie überhaupt nicht übersehen werden darf, dass **Abhärtung** mit zum Segen des Spieles gehört. Damit hängt auch die Frage nach der Spielzeit zusammen. Es ist durch gar nichts zu rechtfertigen, die Spiele auf den Sommer zu beschränken. Durch den Beginn im Mai und die unvermeidlichen Regentage schrumpft die ohnedies knapp zubemessene Spielzeit derart zusammen (nach einem Schul-Programm auf 12 Stunden!), dass man über das Ausbleiben der Resultate sich nicht wundern darf. Es muss Regel werden, zugleich mit der Schule auch das Spiel zu beginnen und zu beenden; Schneefall und Schneeschmelze seien die Innentermine. Kälte unter dem Gefrierpunkt ist vielleicht ein Verhinderungsgrund, aber nicht wegen der Verkühlungsgefahr, sondern wegen der Härte des Bodens. Namentlich der Football und seine Ableger werden bei tieferen Temperaturen zu Ehren kommen; da sie in steter Bewegung erhalten, so ist keine Verkühlung zu befürchten, wenn man dafür sorgt, dass in leichter Kleidung (Flanellhemd) gespielt, während einer Pause und am Ende aber sofort wärmende Überkleider angelegt werden; nach Schluss ist die Bewegung sogleich in die nach Hause umzusetzen [1]). — Die Tageszeit ist immer so spät anzusetzen, dass das Spiel mit Sonnenuntergang endet, was im Spätherbste wegen der Nähe der Essenszeit allerdings manches Missliche hat.

Auch des **Lebens**, d. i. der Bewegung kann zuviel werden, sie darf nicht in Überanstrengung ausarten. Durch forcierte Leistungen sichtlich

---

[1]) Spiele im und mit Schnee kann der Verfasser aus seinen Erfahrungen heraus nicht befürworten; sie behalten immer etwas gekünsteltes und sind auch völlig entbehrlich, da der Eissport und noch mehr das **Skilaufen** um vieles besser den Dienst versehen. Über letzteres ausführlich zu werden, behält sich der Verfasser auf ein andermal vor, hier sei es nur auf das wärmste empfohlen; es gibt kein Wintervergnügen, das sich mit diesem auch nur entfernt messen könnte. Wenn die Natur anderen Sterblichen den Anblick ihrer Reize durch einen weißen Mantel verwehrt, das Auge der Skiläufer erspäht die geheimsten. Welche Erfrischung und Anregung für ein sinniges Gemüth! Aber auch welche Lust, in reinster Luft nach siegreichem Mühen in sausender Thalfahrt dem Gefühl der Kraft und Gesundheit sich hinzugeben! An Gefährlichkeit rangiert der Skilauf, der Ansicht der Laien entgegen, weit hinter dem Eislaufsport. Dem Verfasser ist bei seinen zahlreichen und oft sehr weit ausgedehnten Wanderungen mit Schülern nie ein größerer Unfall vorgekommen, als etwa der Bruch eines Ski.

erschöpften Spielern rathe man zum Einhalt, aber nicht zum Abtreten; sie mögen zeitweilig weniger anstrengende Functionen übernehmen. Lunge und Herz können bei organischen Fehlern auch unter solchen Leistungen Schaden leiden, die Gesunde kaum ernsthaft in Anspruch nehmen. Da dem Spielleiter die Beurtheilung solcher Fälle nicht zugemuthet werden kann, so müssen wir es als einen Fehler gegen die pflichtmäßige Obsorge bezeichnen, wenn nicht ein sachverständiger Arzt zurathe gezogen wird, der auch sonst als hygienischer Beirath in allen einschlägigen Fragen sein Votum abgibt. Sollte eine solche Hilfe nicht unentgeltlich zu haben sein, so sind die Kosten nicht zu scheuen [1]).

Wenn ruhigere Spiele mit lebhaften abwechseln, sollen die letzteren den Beschluss bilden. Bei kühlerer Temperatur sorge man für gleichmäßige Bewegung (worüber an anderen Orten); müßiges Herumstehen ist nicht zu dulden, Niederlegen auf den Boden auch im Sommer nicht. Vor dem Nachhausegehen schärfe man immer wieder — ein Anschlag auf dem Spielplatze nützt wenig — ein rascheres Tempo sowie den Wechsel nasser Fußbekleidung und durchschwitzter Hemden ein. Zur Abreibung in der Spielhütte an kühlen Tagen kann bei der niedrigen Temperatur des meist freiliegenden ungeheizten Raumes nicht gerathen werden. Mit der englischen Sitte hat es Zeit, bis auch die englischen Herrichtungen Eingang gefunden haben; der Gebrauch der Spielkleidung, zu der nie ein Rock treten sollte, schützt übrigens vor übermäßigem Schweiße, und die warmen Überkleider thun das Ihrige.

Vor Unfällen bewahrt außer der sorgfältigen Herrichtung des Spielplatzes, der keine größeren Steine und auch nicht die kleinsten Gruben aufweisen soll, die hier getroffene Auswahl der Spiele. Wenn auch das Wort Jean Pauls „Knaben müssen gewagt werden" gerechtfertigt ist, so

[1]) In Baden besteht diesbezüglich folgende Einrichtung: Jeder neueintretende Schüler kann auf Wunsch der Eltern, die hievon in Kenntnis zu setzen sind, von dem ärztlichen Beirathe untersucht werden, der Befund wird mit den nöthigen Winken über das Ausmaß der zulässigen Anstrengung dem Spielleiter mitgetheilt, der auch sonstige auffällige Beobachtungen dem Fachmann zur Begutachtung vorlegt. Die häufige Anwesenheit des letzteren auf dem Spielplatz bürgt für die Einhaltung der hygienischen Vorsichtsmaßregeln und schnelle Hilfe bei unerwarteten Vorkommnissen. Ein emeritierter k. u. k. Militärarzt unterzieht sich in uneigennützigster Weise diesen Verpflichtungen.

darf doch keine Vorsicht außeracht gelassen werden, und ein zuviel schadet nicht so sehr als ein zu wenig; hat doch der böse Zufall trotzdem oft sein Spiel dabei. Bei Beachtung aller schuldigen und möglichen Rücksichten wird das Unfalls-Contingent sich innerhalb des Percentsatzes halten, der sonst körperlichen Übungen zukommt.

Auf die erste Behandlung bei Unfällen kann hier nicht eingegangen werden, bei schwereren wird bald ein Arzt zur Verfügung stehen. Jedenfalls sollen wie im Turnsaale Labungsmittel, Heftpflaster, Compressen und sonstiges Verbandzeug immer zur Stelle sein.

5. Capitel.

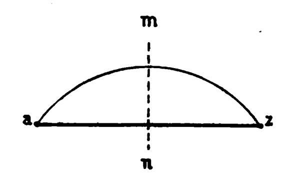
Übungen mit dem Spielgeräth.

Sie bestehen bei allen Spielen unseres Canons (Boccia allein ausgenommen) im Werfen und Fangen, Schlagen, Stoßen und Schleudern eines Balles mit der Hand oder einem Schlaggeräth. Im folgenden sollen die nöthigsten Weisungen zur Ausführung gegeben werden.

I. Vom Wurfe im allgemeinen.

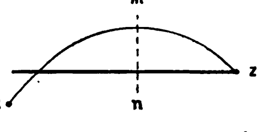
Man unterscheidet zwei Wurfarten: den Kern- und den Bogenwurf. Jeder geworfene Körper unterliegt zwei Kräften: der Wurfkraft und der Anziehungskraft der Erde. Zufolge der ersteren möchte der Körper in der Richtung und Geschwindigkeit weiter fliegen, in welcher er die Hand verließ, die Schwere zieht ihn in jeder Secunde um circa 10 *m* nach abwärts. Die Bahn der Bewegung (Flugbahn) ist immer eine Curve, die hier wenig in Betracht kommenden Fälle ausgenommen, wo der Körper genau scheitelrecht auf- oder abwärts geworfen wird.

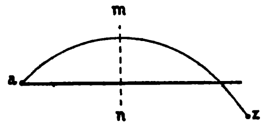
Zunächst haben wir den Fall zu untersuchen, wo die Anfangsrichtung des geworfenen Körpers, sagen wir gleich des Balles, mit der durch ihn gelegten Horizontalebene einen Winkel nach oben (die Elevation) bildet. Die hier entstehende Curve hat dann, wenn der Ausgangspunkt a und der Zielpunkt z im gleichen Horizonte liegen, die Form der nebenstehenden Figur; sie ist bezüglich der Linie mn für die Praxis als symmetrisch zu betrachten. Die Flugbahn wird um so



gestreckter und flacher sein, je größer die Anfangsgeschwindigkeit und je kleiner die Elevation war, und im entgegengesetzten Falle einen um so gekrümmteren Bogen bilden. Um also in bestimmter Entfernung ein Ziel zu erreichen, müssen beide passend gewählt werden; eine Vergrößerung des einen Factors bedingt eine Verminderung des andern und umgekehrt. Die ballistischen Verhältnisse beim kriegsmäßigen Schießen mögen zur Erläuterung dienen. Der Schuss aus der Kanone ertheilt durch die große Pulverladung dem Geschoss eine bedeutende Anfangsgeschwindigkeit; daher ist die Flugbahn flach und der Elevationswinkel verhältnismäßig klein. Dabei ist die Tragweite sehr groß und das Ziel wird in kurzer Zeit erreicht (kleine Flugzeit). Der Wurf aus dem Mörser geschieht mit geringer Pulverladung; daher muss wegen der kleinen Anfangsgeschwindigkeit die Elevation groß sein, die Flugbahn beschreibt einen hohen Bogen, die Flugzeit weist eine beträchtliche Zahl von Secunden auf, die Tragweite steht hinter der der Kanone zurück. Dem Schusse gleicht nun der „Kernwurf“, dem Wurfe der „Bogenwurf“ [1]). Um ein Ziel zu treffen, namentlich ein bewegtes Object, also einen laufenden Gegner, wird man daher der kurzen Flugzeit wegen — die Richtung des Auftreffens spielt hier nicht mit wie im Kriege — stets den Kernwurf wählen; um den Ball einem Freunde in die Hand zu spielen, empfiehlt sich dagegen der Bogenwurf, weil die lange Flugzeit die Beobachtung und somit das Fangen erleichtert. Innerhalb desselben liegen in der Wahl von Geschwindigkeit und Elevation noch genug Möglichkeiten, um die Flugzeit auf ein wünschenwertes Minimum zu reducieren.

Liegt a oder z vertieft, so entstehen die nebengezeichneten Curven, wo nur die über dem Horizont liegenden Theile bezüglich m n symmetrisch sind. Beim Ballspiel gehen die Höhen-Differenzen zwischen a und z zwar elten über die Körperlänge hinaus, aber die damit zusammenhängende Veränderung der Flugzeit ist keineswegs ohne Belang, da es sich im Spiel

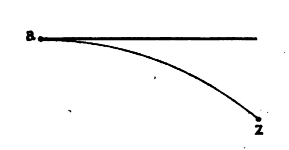




[1]) Eigenthümlich genug hat sich der Dialect an vielen Orten zur Bezeichnung des zum Treffen eines Gegenstandes geeigneten Kernwurfes des Wortes „schießen“ bemächtigt und erzielt damit jedenfalls eine kräftigere Unterscheidung, als das matte „Bewerfen“ und „Zuwerfen“ zuwege bringt.

oft um überraschend kleine Bruchtheile einer Secunde handelt, wovon noch später die Rede sein wird.

Etwas geänderte Sachlage bringt der Fall mit sich, wo der Elevationswinkel 0 ist, d. h. der Ball in horizontaler Richtung die Hand verläſst oder gar mit einer Neigung (Depression) gegen den Boden zu geworfen wird; beide Arten haben den Charakter von Kernwürfen. Die Ballistik spricht hier nicht mehr von einem Wurfe, wir aber haben kein anderes Wort dafür. Die dabei entstehende Curve hat die neben gezeichnete Form; es ist gewissermaßen die zweite Hälfte der Figur auf Seite 60. Beim horizontalen Wurf hängt die Flugweite und somit die Erreichung des Zieles der Definition gemäß nur mehr von der Anfangsgeschwindigkeit ab. Beim Bewerfen mit Depression (Cricket, Tennis 2c.) wird wieder mit steigender Geschwindigkeit die Flugbahn flacher, weshalb jetzt für ein bestimmtes Ziel der Depressionswinkel (Winkel der Anfangsrichtung mit dem Horizont) zu vergrößern ist und umgekehrt. Auch diese Verhältnisse finden in der Praxis des Ballspiels ihre Anwendung.



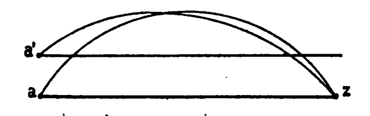
1. Werfen des kleinen Balles.

a) Der Bogenwurf. α) Aus dem abgesenkten Arme. Die Hand erfaſst den Ball mit Untergriff, der natürlich herabhängende Arm wird nach einem mäßigen Ausholen nach rückwärts ziemlich gestreckt nach vorne geschwungen, wobei die Hand am Ende des Vorschwungs den Ball ausläſst. Es ist die einfachste Art zu werfen und läſst ein genaues Abmessen nach Richtung und Entfernung zu. Weniger sicher, doch auch gebräuchlich ist die Haltung mit Ristgriff (Aufgriff). Will man die Geschwindigkeit steigern, also die Flugzeit abkürzen, so wird der Ball aus der Absenke durch Beugen und kräftiges Schnellen des Unterarmes resp. der Hand geworfen; die Zielsicherheit ist dabei etwas geringer [1]).

β) Aus dem erhobenen Arm. Ist nur mit Aufgriff durchführbar. Der Arm wird meistens aus dem Abhange (anfangs Auf- oder Untergriff) mehr oder weniger gestreckt über rückwärts nach oben am Kopfe vorbei geschwungen und der Ball entweder in mäßiger Arm-

[1]) Bei Boccia kommen zu dem Wurf noch Fälschungen der Kugel, wovon bei diesem Spiel die Rede sein wird.

beuge aus der Hand entlassen oder wie oben durch Schnellen des Unterarmes, bezw. der Hand geschleudert. Es ist nicht nöthig, dass die Bewegung aus der Absenke des Armes ihren Anfang nehme; jede beliebige Zwischenlage kann als Ausgangspunkt dienen. Diese Art des Wurfes hat vor der unter α) beschriebenen die Möglichkeit einer größeren Anfangsgeschwindigkeit voraus (namentlich in der 2. Form); die Zielsicherheit ist ebenfalls größer, weil der Ball mehr in Augenhöhe den Flug beginnt. Auch bei gleicher Anfangsgeschwindigkeit ist, gegen α) gehalten, die Flugzeit meistens kleiner, weil die Flugbahn kürzer ist. Die Skizze macht dies ersichtlich. a bedeutet den Ort der Hand des abgesenkten Wurfarmes, a′ den des gehobenen Armes, z die Hand des Fängers, deren Höhe in der Praxis meist der von a gleichkommen wird. Endlich schließt sich der Schwung des Armes über rückwärts nach oben ungezwungener und runder an die Stellung beim vorausgegangenen Fangen an, als bei α, das ein Hin- und Herpendeln nöthig macht. Aus allen diesen Gründen ist die Wurfart β) in den Fällen, wo es sich um ein rasches Weitergeben des Balles handelt, empfehlenswerter und verdient mehr in Gebrauch zu kommen, als wie bisher; allerdings ist das Fangen dabei schwieriger wegen der größeren Fluggeschwindigkeit; allein das ist kein Grund gegen die Wurfform, sondern bloß einer für die intensivere Übung im Fang. Anfänger mögen immerhin mit α) beginnen, dann aber bald zu β) übergehen.



b) **Der Kernwurf.** Er wird verwendet, um stehende todte Ziele (Cricket) oder bewegliche lebendige (den Gegner) zu treffen; ihn charakterisiert große Anfangsgeschwindigkeit, weshalb auch im 2. Falle der Gebrauch harter schwerer Bälle im Interesse der körperlichen Sicherheit sich verbietet, wenn er auch der größeren lebendigen Kraft wegen der Wurfsicherheit zugute käme.

Von den möglichen Arten wollen wir nur die zweckmäßigsten und gebräuchlichsten hervorheben:

α) Gebeugter Unterarm, Oberarm nahezu wagrecht, schräg seitwärts gerichtet, die Wurfschulter zurückgenommen, die Hand mit dem Ball in Ristgriff hinter dem Ohr nahe am Kopf, darauf Streckung mit kräftigem

Ruck nach dem Ziele zu, gibt genügende Geschwindigkeit für nicht zu weite Ziele.

β) Gestreckter Arm, wagrecht oder auch schräg abwärts nach rückwärts gehalten, die Schulter des nicht werfenden Armes mehr dem Ziele zugedreht. Der Wurfarm wird mit vorübergehender Beugung rasch und schnellend dem Ziele zu entgegengestreckt; die dadurch erreichbare größere Geschwindigkeit macht diesen Wurf für weitere Ziele geeignet. Das dem Wurfarm entgegengesetzte Bein wird, wie auch im vorhergehenden Falle, gestreckt vorgestellt (Auslagetritt); die Hand fasst den Ball mit nach vorne liegenden Fingern (siehe Bild 2, II. Theil, S. 22). Speciell bei Cricket und seinen Ablegern, wo es sich um große Anfangsgeschwindigkeit und kleine Flugzeit des (schweren) Balles handelt, sind noch zwei Wurfarten in Gebrauch:

γ) Hand- und Armhaltung ähnlich wie beim Bogenwurf α). Der abgesenkte Arm wird — oft nach vorangehendem Vorschwunge — gestreckt zurückgenommen und dann, wie beim Kegeln mehr weniger gestreckt und schwunghaft fast bis zur Horizontale nach vorne gerissen, wobei die Hand den Ball mit kräftigem Ruck entläfst. Durch Schnellen der vier Finger gegen den Daumen kann man dem Ball auch eine Rotation nach vorne ertheilen, welche nach dem ersten Aufprallen vom Boden beschleunigend zu Geltung kommt; auch Fälschungen nach seitwärts sind wie beim Kegeln möglich. Dieser Kernwurf ist zwar außerordentlich richtungssicher, kann aber nie die Kraft erlangen und sonach leichter pariert werden (weshalb er auch immer mehr bei Cricket außer Gebrauch kommt) als der folgende.

δ) Der Arm wird gestreckt und in mäßiger Absenke oder wagrecht nach hinten genommen, sodass der Ball nach außen und auch etwas nach oben in der Hand liegt, und hierauf mit möglichster Kraft und Beschleunigung, aber immer durchaus gestreckt in einer durch die Schulter gehenden entweder wagrechten oder verticalen Ebene (Bild 6, II. Theil, S. 73) unter gleichzeitiger Drehung der Faust in die Risthalte nach vorne geschwungen; am Ende des dadurch entstehenden Ruckes entläfst die Hand (nahezu Ristgriffs) den Ball. Auch hier kann durch Schnellen der vier Finger gegen den Daumen eine Rotation nach vor- oder seitwärts und dadurch eine Fälschung des Balles erzielt werden. Ohne Anlauf wird diese Schwungbewegung nicht wirksam genug; obwohl hiebei dem indivi-

duellen Behagen das meiste überlassen werden muss, ist doch daran festzuhalten, dass beim Auslassen des Balles der mit dem Wurfarm ungleichnamige Fuß nach vorne zu stehen kommt; der Oberkörper erhält zuletzt eine nach vorne übergeneigte Haltung. Dieser Wurf ist unter dem Namen Rundarmwurf (over the hand) bekannt und wird jetzt in England fast ausschließlich zur Ausführung gebracht. Die erzielte Geschwindigkeit ist außerordentlich groß; ihn richtig auszuführen, ist eine der größten Schwierigkeiten des Cricketspieles, und seine Übung erfordert sehr viel Geduld und Mühe. Er muss durchaus separat vorgeübt werden, wenn man es darin zu etwas bringen will. Bei der Übung zu zweien, die dann auch dem Thorhüter dient, benützt man, wenn nicht ein Damm oder eine Wand zur Verfügung steht, zweckmäßig ein starkes Fangnetz (Fig. 13), wovon schon früher die Rede war. Dasselbe ist 1·8 *m* hoch, jede Seite misst circa 5 *m* in der Länge (Preis 18 fl.); auch die Rückwand allein thut es zur Noth; das Thor steht 3 *m* davon entfernt.

2. Werfen mit dem großen Ball.

Der kleine Ball wird nur mit *einer* Hand geworfen. Da der große mit der Hand nicht umfasst werden kann, so entstehen drei Möglichkeiten: entweder wird er mit einer Hand an einer Handhabe gepackt — *Schleuderwurf*, oder vom Handteller weg oder aus der Luft mit einer Hand gestoßen — *Stoßwurf*, oder drittens mit beiden Händen erfasst — *Schockwurf*[1]). Der *Schleuderwurf* mit dem großen Hohlball mit Henkelriemen wird ausgeführt, indem der gestreckte Arm ein- oder mehreremale über oben, rückwärts und unten nach vorne im Kreise geschwungen wird, wie bei der Schleuder der Alten, und die Finger im geeigneten Moment sich öffnen; die Schulter des werfenden Armes wird dabei zurück-, die andere nach vorne genommen. Das mit dem Wurfarm ungleichnamige Bein wird vorgestellt, ein Anlauf erhöht die Wirkung; die leicht ausführbare Rotation kommt beim Schleuderballspiel nicht zu einer Bedeutung. Da es nur auf Tragweite, nicht auf Zielsicherheit angesehen ist, so wird der Schleuderwurf vorwiegend Bogenwurf sein und der Kraftaufwand zur Erlangung großer Wurfweiten mit beträchtlichen Elevationen verwendet werden. Hiebei

[1]) Diese Nomenclatur ist nicht überall gebräuchlich; der Verfasser hält sie aber für die bezeichnendste.

wird darauf aufmerksam gemacht, dass eine Elevation über 45° die Wurfweite wieder verringert. Aus diesem Grunde empfiehlt sich auch nicht die Kreisschwingung des Armes in der entgegengesetzten Richtung als der beschriebenen, da sie leichter zu übergroßen Elevationen führt. In dem rechtzeitigen Loslassen der Finger liegt keine kleine Schwierigkeit: ein zu früher Zeitpunkt führt den Ball bald zum Boden, ein zu später befördert ihn gar nach rückwärts. Der Kreisschwung bedingt ein kräftiges Festhalten der Handhabe, wozu der Gabelgriff, bei welchen der Daumen den vier Fingern am besten taugt, entgegen gestellt wird; freilich wird das Lösen der Hand dadurch erschwert. Die Anbringung eines Stieles statt der Handhabe setzt unseres Erachtens die Griffestigkeit herab; Erfahrungen darüber stehen uns nicht zugebote.

Der Stoßwurf, in unserem Spielcanon nur beim „Faustball" in Anwendung, gilt dem dem Stoßenden aus der Luft entgegenfliegenden Hohlball ohne Henkel — der Stoß vom Handteller weg kommt nicht in Betracht —. Der Ball wird dabei mit gebeugtem Arm von der geballten Faust in Speichhalte (Daumen und Zeigefinger nach oben gerichtet) von unten geschlagen, oder mit schräg aufwärts geführter Faust gestoßen, wobei er mit den mittleren oder oberen Fingerknöcheln genommen wird. Auch ein Schlag mit erhobenem Unterarm und dem Ballen des Kleinfingers ist zulässig und brauchbar. Bei keinem dieser Schläge darf der Daumen von der Haud abgespreizt werden.

Vom Schockwurf mit beiden Händen empfehlen sich zwei Arten. Man wirft entweder mit hoch erhobenen parallel zur Körperaxe gehaltenen Armen den Ball über den Kopf hinweg im Schwunge nach vorwärts oder man hält die Arme in Absenke schräg am Körper vorüber, z. B. nach links gerichtet, wobei die linke Schulter stark zurück, die rechte aber nach vorn genommen und das linke Bein vorgestellt wird (Bild 3, II. Theil, S. 35; statt der Ausfallstellung kann auch der Auslagetritt platzgreifen). Schon bei Beginn des schwunghaften Vortrittes mit dem rechten Bein werden die Arme unter gleichzeitiger Drehung des Körpers kräftig nach rechts herüber und mit dem Ende des zweiten Vortrittes (mit dem linken Bein) wieder nach links und vorwärts geschwungen, wobei der Ball den Händen entfliegt; in der Endstellung ist also der Körper nach rechts gedreht, linke Schulter und linkes Bein voraus, die

Arme quer am Körper vorbei nach vorne gerichtet; ein Anlauf ist hiebei unnöthig. Die Hand darf nicht in den Henkel gesteckt werden, da derselbe sonst beim Abwurf hindert. Selbstverständlich kann bei der ganzen Bewegung links und rechts vertauscht werden, wie überhaupt nicht erst bemerkt zu werden braucht, dass sämmtliche Würfe sowohl aus der rechten wie aus der linken Hand erfolgen können, wiewohl ein beiderseitiges Durchüben bei der knapp bemessenen Spielzeit kaum zu einem befriedigenden Resultat führen wird und daher nicht angerathen werden kann. Aus dem gleichen Grunde belasse man auch die sogenannten „Linken" in ihrer Weise.

II. Fangen des Balles.

1. Mit beiden Händen. Schon vom ersten Anfang an hat man sich davor zu hüten, dass die Hände vor dem Fang getrennt gehalten und dann erst zusammengeklappt werden; damit wird man nie Sicherheit erlangen. Die Hände sind stets nach Art einer offenen Klappe aneinander zu schließen; nur kann die Klappe auf verschiedene Art gebildet werden, und zwar:

α) durch Aneinanderlegen der Handwurzeln (Fig. 14). Dabei wird die eine Hand mit dem Teller dem heranfliegenden Balle entgegengehalten, während die andere unter einem Winkel von etwa 60—70 Grad von ihr absteht; beide sind schwach gewölbt. Wichtig ist es für den sicheren Fang und daher von Anfängern zu beachten, dass die Handklappe in Gesichtshöhe gehalten wird, um sie so gleichzeitig mit dem Balle zu übersehen; fortgeschrittene Übung wird auf dieses Moment verzichten. Kommt der Ball in sehr flachem Bogen, so erwartet man ihn in gebeugter Haltung und hält die Hände in Brust- oder Schulterhöhe. Den Ball in der Symmetralebene der Klappe zwischen den Händen durch gegen die Wurzel fliegen zu lassen, ist nur etwa bei scheitelrecht von oben kommenden Bällen angezeigt; ganz unzweckmäßig in allen Fällen aber wäre es, wenn die Flugrichtung auf der durch die Unterarme gelegten Ebene senkrecht stünde, da der Ball hier von keiner Hand aufgehalten und sein Fang dem Augenblick des rechtzeitigen Schließens beider Hände anheimgegeben würde. Schon bei den leichten Bällen gewöhne man sich, dem Balle mit mäßig gestreckten Armen entgegenzuzielen und sie dann noch während des Fanges rasch in der gewesenen Flugrichtung beugend zurückzuziehen, gewissermaßen also allmählich seine Kraft zu bremsen. Beim Fang der

harten Cricketbälle wird diese Gewohnheit sehr zustatten kommen und der sonst schmerzhafte Anprall wenig empfunden werden. Die Hände bewegen sich dabei natürlich nicht gegen den Körper zu, sondern seitlich an demselben vorbei.

β) Eine andere Art von Klappe wird gebildet, indem man die Hände mit den kleinen Fingern, also an der Ellenseite, aneinanderlegt und sie bei abgesenkten, nahezu gestreckten Armen in Kammhaltung (mit schwacher Höhlung nach innen) dem Balle entgegenhält (Fig. 15); auch hier sind die Hände, dem Anprall nachgebend, zurückzuziehen, entweder seitab oder zwischen den gewöhnlich gegrätschten, gebeugten Beinen hindurch. Diese Fangart wird angewendet, um den in flachen Sprüngen am Boden fortgellenden oder ins Rollen gekommenen Ball aufzuhalten. Bei horizontal gehaltenem Unterarm empfiehlt sie sich auch für den Fang steil von oben kommender Bälle.

2. Mit einer Hand. Man kann hier dem individuellen Geschick und Belieben das meiste überlassen. Der Handteller wird meistens der Flugrichtung entgegengehalten, namentlich bei flach oder tief kommenden Bällen, wo dann der Ball bei abgesenktem Arm mit Untergriff gefasst wird. Bei hoch im Bogen fliegenden Bällen wird mit Vortheil der Fang mit Aufgriff angewendet, indem die Hand dem Balle nach- (nicht entgegen-) geht. Eine gute Vorübung dazu ist das Fangen des frei aus der (mit Ristgriff haltenden) Hand fallenden Balles. Aber auch das Auffangen mit erhobenem oder seitwärts und schräg abwärts gerichtetem, ja in Ellhalte quer vor dem Körper gehaltenem Arme und in jeder Körperhaltung findet oft mit Erfolg seine Liebhaber. Die größte Sicherheit wird immer erzielt werden, wenn die Hand im Gesichtsfelde sich befindet, also zugleich mit dem Ball übersehen werden kann; sie muss dabei seitwärts vom Gesichte gehalten werden, nicht vor demselben. Zu beachten ist ferner, dass die Hand, wie beim Fangen mit beiden Händen, nach dem Fange etwas zurückgezogen werde, somit dem Anprall etwas nachgebe.

Bei jedweder Art des Fangens ist der Ball und seine Richtung schon im aufsteigenden Ast vom Abwurf an zu beobachten, daraus der Bogen und wahrscheinliche Niederfallsort abzunehmen und an die vermuthete Stelle zu eilen, ohne sich durch die vermeintliche Unwahrscheinlichkeit des Zurechtkommens abhalten zu lassen. Die unmuthige Bemerkung eines

Gegners, dass der Ball einem Spieler immer in die Hand fliege, enthält unabsichtlich das größte Lob. In Wahrheit fällt er nicht dorthin, wo der Spieler steht, sondern die Sache verhält sich umgekehrt.

Eine eigene Geschicklichkeit erfordert das sofortige Weitergeben des gefangenen Balles. Es soll sich in abgerundeter Bewegung an den Fang anschließen; das muss aber auch bei den vielen gleich tauglichen Möglichkeiten die einzige allgemeine Forderung bleiben neben der einer tüchtigen Übung.

III. Das Schlagen des Balles.

Wir entnehmen den Eintheilungsgrund von den Geräthen.

1. Der Schlag mit dem Rundholz. Das geraubte Griffende wird mit Gabelgriff (die 4 Finger entgegen dem Daumen) fest umfasst, Arm und Schlagholz schräg nach abwärts und rückwärts gehalten (Bild 1, II. Theil, S. 21) und dann durch kräftige ruckweise Bewegung der Schlag geführt, wobei der Ball mit dem oberen Ende des Holzes getroffen werden soll. Der Schlag soll vorzugsweise aus dem Handgelenk bei mäßig gebeugtem Arm erfolgen; ihn mit dem ganzen und noch dazu gestreckten Arm zu führen, nimmt sich nicht nur ungeschickt aus, sondern ist es auch. Ebenso ist es verwerflich, mit Arm und Schlagholz dem Balle entgegenzukommen; man lasse ihn bis auf geringe Entfernung heranfliegen und schlage dann nach leichtem Ausholen rasch zu. Leichter als der vorige ist der Schlag mit gebeugtem Arm, den Ellbogen nach abwärts, die Hand mit dem Schlagholz in Gesichtshöhe, weil dann das Auge die Führung des Holzes zugleich mit dem Ball überwachen kann; die Kraftentfaltung ist aber geringer. Anfänger mögen sich daher zuerst in dieser Form versuchen, um nicht durch zu viele Fehlschläge entmuthigt zu werden, dann aber bald zu der anderen übergehen, die auch ein eleganteres Ansehen und eine freiere Haltung gewährt.

2. Der Schlag mit der Flachkeule (Bat). Er steht bei Cricket und Feldball in Anwendung und ist nur mit beiden Händen zu führen. Die Hände umfassen den Grifftheil mit Gegengriff, d. h. die Handteller sind einander zugekehrt, und Gabelgriff (Bild 7, II. Theil, Seite 75). Die linke Schulter ist dem heranfliegenden Balle zugedreht, die rechte zurückgenommen, das linke Bein in Vorschrittstellung und etwas gebeugt, Hände und Keule in Absenke nach rechts und rückwärts gehalten. Nach

kurzem raschen Ausholen erfolgt der Schlag mit mäßig gebeugten Armen von unten her mit möglichster Kraft, daher wieder vorzugsweise aus dem Handgelenk. Man sollte sich üben, das Schlagholz mit beugenden Unterarmen aus dem Handgelenk leicht und federnd hin und her zu schwingen. Bei sehr hoch fliegenden Bällen mag auch der Schlag von der Seite oder von oben her platzgreifen, doch werden nur Anfänger dazu in die Lage kommen. Das weitere siehe II. Theil, Seite 75 u. d. f. bei Cricket.

3. Der Schlag mit dem Netzschläger (Racket). Er kann von oben, unten, seitwärts und schräg, links und rechts, mit erhobenem oder gesenktem, horizontal oder schräg gehaltenem Arm in Rist, Kamm-, Ell- und Speichhalte und in allen Lagen und Wendungen des Körpers geführt werden. (Siehe die Bilder 8—13, II. Theil, Seite 90). Von allgemeinen Bestimmungen ist nur zu merken: die Hand umspannt das Racket ganz nahe am Knopfende mit festem Gabelgriff und so, dass die Netzfläche mit der Ebene des Handtellers zusammenfällt. Der Schlag wird vorzugsweise aus dem Handgelenk und nie mit steifem Arm geführt. Wie beim Rundholz und Bat eilt man mit Arm und Racket dem Ball nicht entgegen, sondern läßt ihn nahe herankommen und führt dann mit leichtem raschen Ausholen den Schlag. Für das Anhalten des Balles, um ihn zurückprallen zu lassen, sind außer dem festen sicheren Griff noch die Reflexionsgesetze zu beachten, denen zufolge ein elastischer Körper von einer elastischen Wand unter demselben Winkel und in derselben Ebene abprallt, unter dem er ankommt.

4. Der Schlag mit dem Reifschläger wird beidhändig geführt und unterscheidet sich von dem mit dem Netzschläger durch den größeren Kraftaufwand, den der schwerere Ball erfordert. Da es hier nicht nur auf Flugweite, sondern auch auf Subtilitäten in Richtung und Niederfallsort ankommt, so hat ebenfalls das Belieben ein weites Feld (siehe Titelbild). Auf keinen Fall darf der Ball mit Plötzlichkeit und Wucht geschlagen werden, da er wegen seiner bedeutenden Trägheit die Geschwindigkeit nicht sogleich annimmt und somit der Reifschläger gefährdet würde; er ist mehr zu schleudern als zu schlagen.

IV. Stoßen mit dem Fuße. Dasselbe kommt nur beim großen Hohlball ohne Henkel zur Ausführung und kann gelten:

1. Dem ruhig am Boden liegenden Ball (Platzstoß). Der Ball wird, wenn er rund ist, seiner Schonnng wegen, so auf den Boden gelegt, dass die Axe — d. i. die Verbindungslinie der Sammelstellen aller Nähte — mit dem Boden einen Winkel von circa 60⁰—70⁰ bildet und mit ihrem unteren Ende dem Spieler zugekehrt [1]), die Verschlussnaht aber von ihm abgewendet ist. Die Axe des ovalen Balles ist unter dem gleichen Winkel mit ihrem oberen Ende dem Spieler zugekehrt, um einen sicheren Stoß zu ermöglichen; die Verschlussnaht sieht auch hier nach hinten. Nach einem kleinen Anlauf trifft der vorschwingende Fuß den Ball etwas nach der tiefsten Lage, also wenn er im Anfang des aufsteigenden Bogens sich befindet; andernfalls würde sich der Ball nur wenig über den Boden erheben, während es doch auf große Flugweiten und somit beträchtliche Elevationen abgesehen ist.

2. Dem am Boden rollenden Ball. Es muss ebenfalls darauf geachtet werden, dass der Fuß nicht im Tangentialpunkte seines Kreisschwunges mit der Erde den Ball trifft, sondern ein wenig später, wenn ein höherer Bogen erreicht werden soll.

3. Dem aus der Luft anfliegenden oder am Boden springenden Ball. Man hat abzuwarten, bis der Ball dem Boden hinlänglich nahe ist oder ihn berührt hat, um dann mit Beachtung des Vorigen den Stoß zu führen. In einiger Höhe über dem Boden befindliche Bälle zu stoßen, ist immer schwierig und unsicher und gibt sehr hohe Flugbahnen und kurze Flugweiten. In allen diesen Fällen ist nicht mit der Spitze der Zehen zu stoßen, was oft schmerzhafte Verstauchungen veranlasst, sondern mit dem oberen Theil des Fußes mehr gegen den Rist hin oder mit diesem selbst. Für die Fälle 2 und 3 empfiehlt sich noch besser der Stoß mit der Innenseite des Fußes, weniger mit dem vorderen Theile der Sohle bei aufgebogenen Zehen. Soll der Ball nicht weit fliegen, sondern nur in schwachen Stößen getrieben werden (Dribbling), so hat dies nur mit der Innenseite des Fußes zu geschehen, weil man damit die Richtung besser beherrscht; ein Fuß spielt dann dem andern den Ball gewissermaßen zu. Weitere Bemerkungen siehe II. Theil, Seite 64 beim Fußballspiel.

---

[1]) Bei den neueren Bällen, deren Naht der des Filzüberzuges von Tennisbällen ähnlich ist (bei Firma Steibl in Berlin, S. W. 19, erhältlich), entfällt diese Vorsicht.



Allen diesen Übungen muss grundsätzlich die Bekanntschaft mit dem Spiel vorausgehen, das sie nöthig macht. Es wäre ebenso verkehrt, die Schüler mit irgend einer Fertigkeit früher vertraut zu machen, als mit dem Spiel, dem sie frommen soll, wie etwa in der Mathematik das algebraische Rechnen an eigens dazu ersonnenen bedeutungslosen Ausdrücken zu üben statt an praktischen Anwendungen aus der Planimetrie, Stereometrie u. dgl., bei deren Lösung sich jenes von selbst ergibt. Der Schüler fühlt bei einem Spiele sehr bald, was ihm noth thut, und unterzieht sich dann mit Absicht und Lust der Mühe des Trainings, während ihm zusammenhanglose Ballübungen bald langweilig und lästig werden. Der Zweck des Voranstehenden ist also nur, die nöthigen Unterweisungen in der Handhabung der Geräthe im Zusammenhang zu bieten.

Vierzehn Rasenspiele.

(Zweiter Theil zu „Schule und Jugendspiel.“)

Von

Ludwig Lechner,

Professor, Turn- und Spielleiter am n.-ö. Landes-Real- und Obergymnasium in Baden bei Wien.

Mit 14 Bildern, 19 Plänen, 2 Figurentafeln und 2 Tabellen.

(Zweite durchgesehene Ausgabe.)



Wien.

Im kaiserlich-königlichen Schulbücher-Verlage.

1897.

Inhalts-Übersicht.

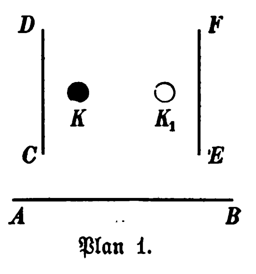
			Seite
1.	Cap.	Wählen und Losen. Reclamationen. Allgemeines über Wettspiele	5
2.	„	Kreisball	9
3.	„	Balljagd	11
4.	„	Deutscher Schlagball	12
5.	„	Schlagball mit Freistätten	26
6.	„	Schleuderball	30
7.	„	Association-Fußball	37
8.	„	Rugby-Fußball	50
9.	„	Cricket	67
10.	„	Lawn Tennis	82
11.	„	Ball Goal	105
12.	„	Feldball	108
13.	„	Faustball	112
14.	„	Boccia	115
15.	„	Hildegarde	119
Verzeichnis englischer Fremdwörter			124
Tabellarische Übersicht			130
Literatur			132
Zwei Figurentafeln.			

1. Capitel.

Spiele.

Allgemeines.

1. Wählen und Losen. Die Bildung der Parteien am Spielplatze erfolgt am schnellsten durch Wahl. Sämmtliche Spieler einer Gruppe treten in Stirnreihen an, die beiden Spielkaiser ihnen gegenüber; abwechselnd ruft nun der eine um den andern einen Spieler auf, der sich sodann zu dem begibt, der ihn gerufen hat. Die nebenstehende Skizze (Plan 1) gibt die Aufstellung an. AB stellt die Stirnreihe vor der Wahl vor, CD und EF die der Parteien nach derselben, K und K_1 die Spielkaiser. Es ist nicht gut, für eine längere Reihe von Spielen die gleiche Zusammensetzung der Parteien zur Regel zu machen; in den meisten Fällen wird die sich alsbald herausstellende Inferiorität der einen Partei für die Dauer auf sie entmuthigend wirken und eine nur theilweise versuchte Ausgleichung des Verhältnisses führt gewöhnlich zu Streitigkeiten.



Plan 1.

Sind die Parteien gebildet, so wird über die Anfangsbedingungen entschieden: Platzseite und Recht des 1. Angriffs. Am besten greift man zum Lose. Das Recht des Angriffs oder des 1. Schlages u. dgl. spricht gewöhnlich nach vorher ausgemachter Bestimmung die obere Seite einer aufgeworfenen Geldmünze oder einer mit den Farben der Parteien bemalten Scheibe oder die Farbe der doppelfarbigen Spielkappe (nach welcher Seite hin sie zeigt) zu. Beim deutschen Schlagball wird das Schlagholz wirbelnd aufgeworfen; die Partei, welcher der Griff zugewendet ist, schlägt zuerst. Bei Lawn Tennis ist es üblich, das Racket in der Hand um die Längsaxe zu zwirbeln; der Gegner ruft vorher „rauh“ oder „glatt“. Wenn er damit die nach der Drehung obenauf zu liegen kommende Seite errathen hat,

erhält er oder seine Partei das Recht der ersten Bedienung (service). Rauh wird die Netzseite genannt, bei welcher die obersten und untersten (meist farbigen) Querseiten die Knoten zeigen, die andere heißt und ist dagegen glatt. Bei Lawn Tennis finden sich auch oft die Parteien nach rauh oder glatt zusammen, wobei jeder einzelne das Experiment macht. Eine andere Art der Parteienbildung siehe bei Boccia S. 118. Bei allen Spielen ist es üblich, dem Gegner, gegen welchen das Los beim Angriff entschieden hat, dafür die Wahl der Platzseite zu lassen.

2. Reclamationen. Begeht ein Spieler einer Partei einen Verstoß gegen die Regeln, so kann jeder Gegner gegen denselben etwa durch den Ruf „Fehler" Einspruch erheben. Erkennt dessen Spielkaiser die Reclamation an, so bringt er durch einen „Halt"-Ruf oder Pfiff das Spiel zum Stehen, und es erfolgt darauf ohne weiteres die Sühne des Fehlers nach den dafür vorgeschriebenen Regeln; anderenfalls geht das Spiel weiter. Erachtet aber der Kaiser der Partei, welche den Fehler begieng, den Einspruch als nicht zu Recht bestehend, so läſst auch er den Haltruf oder seine Pfeife ertönen, worauf der Fall zwischen den Spielkaisern zur Erörterung gelangt. Wenn über irgend einen Fall wegen unzureichender oder schlechter Beobachtung die Meinungen auseinandergehen — die genaue Kenntnis der Regeln ist vorauszusetzen oder von einer Autorität einzuholen — so entscheidet der Kaiser der Partei, der ihn beobachtet hat. Haben ihn beide oder keiner beobachtet und können sie nicht einig werden, so wird ein „Unparteiischer", gewöhnlich der Spielleiter angerufen, und sein Urtheil ist inappellabel. War jedoch kein Unparteiischer zugegen oder enthält er sich aus irgend einem Grunde einer Entscheidung, so greift man zum Los, gegen dessen Ausfall eine Einsprache ebenfalls unzulässig ist. Bei der Beurtheilung aller Streitfragen steht Nachgiebigkeit und eine gewisse Ritterlichkeit in erster Linie; der Unterliegende füge sich ohne Bitterkeit.

3. Vorkehrungen bei Wettspielen. Über Zeit, Ort, beiläufige Dauer, Zahl der Mitspieler, Ausmaß des Spielfeldes und Auswahl der Geräthe muſs rechtzeitig ein Programm entworfen werden. Mindestens 14 Tage vor dem Wettspiel, namentlich wenn es einen Wettkampf mit fremden Gästen gilt, sind zwischen den Spielleitern resp. Spielführern beider Parteien die Regeln genau zu vereinbaren und dieselben den Spielern und Richtern bekannt zu geben. Unmittelbar vor dem Spiele

darf daran keinerlei Abänderung mehr vorgenommen werden, auch nicht im gemeinschaftlichen Einverständnisse. Bei größeren Veranstaltungen ist es sehr zweckmäßig, dem Publicum mit dem Programm auch eine kurzfasslíche Anleitung des Spieles mit seinen Hauptregeln in die Hand zu geben.

Der Platz muss vor dem Beginn nach den vereinbarten Dimensionen sorgfältig abgesteckt, die wichtigsten Linien mit Kalk bezeichnet, alle durch Fahnen ausreichend markiert, die Geräthe auf ihren guten Zustand geprüft und in Reserve vorhanden sein; ebenso ist für Ersatzmänner zu sorgen. Der Platz ist so zu wählen, dass Licht und Schatten auf beide Parteien möglichst gleichmäßig vertheilt sind, gegen das Eindringen des Publicums in den Bereich des Spieles sind Schutzvorkehrungen zu treffen, an passenden Punkten ist für Sitzgelegenheiten zu sorgen. Die Spieler jeder Partei sollen in übereinstimmender Kleidung erscheinen, die Parteien durch deutlich sichtbare Abzeichen oder Farben voneinander sich unterscheiden. Sie haben mindestens eine Viertelstunde vorher versammelt zu sein und auch bei zweifelhaftem Wetter zu erscheinen. Beim Antreten vor Beginn des Wettspieles sind wichtige Bemerkungen, namentlich über die Signalgebung durch Spielkaiser und Schiedsrichter, nochmals in Erinnerung zu bringen. Nach dem Wettspiel treten die Parteien in Stirnreihe einander gegenüber an, die Spielkaiser reichen einander die Hände, dem Sieger, bei Gästen in jedem Falle diesen, wird ein Hoch ausgebracht und erwidert. Ein mürrisches Davonlaufen macht schlechten Eindruck; dem Sieger wird warm geworden sein, und er wird die Zähigkeit der Gegner gerne anerkennen; der Besiegte soll die Vorzüge, welche dem Gegner den Sieg verschafften, neidlos mit dem Vorsatze anerkennen, dieselben sich auch anzueignen. Während des Kampfes ist höfliches, ritterliches Benehmen an den Tag zu legen, Äußerungen des Unmuths dürfen nicht laut werden; nicht der Verlust eines Vortheils ist eine Schande, wohl aber der der Selbstbeherrschung. Noch mehr als sonst ist Ruhe und Ordnung zu halten, nur die Befehle der Kaiser sollen vernehmbar sein. Dem Schiedsrichter ist unbedingt Gehorsam zu leisten, und seine Anordnungen sind ohne Murren zu vollziehen. Bei den Vorübungen zum Wettspiel sollen die Spieler sich durch Eifer für ihre Zulassung dankbar erweisen und Rathschlägen und Anordnungen der Spielkaiser willig nachkommen. Es steckt viel Mühe in der Vorarbeit, die meiste aber lädt der Führer auf sich; man mache sie ihm durch discrepante Strebungen nicht noch saurer.

Für die Richter im Spiel oder Wettspiel gelten folgende allgemeine Bestimmungen: Bei allen Spielen mit geschlossenem rechteckigen Felde sind zwei Linienrichter und ein Schiedsrichter nothwendig. Die Linienrichter stehen an den Diagonalecken des Feldes, so dass sie je zwei Linien übersehen können, und führen eine Fahne, der Schiedsrichter wählt irgendwo einen geeigneten Posten und hat eine Signalpfeife; die Spielkaiser dürfen in diesem Falle keine gebrauchen. Die Hauptaufgabe der Linienrichter besteht darin, zu beobachten, ob der Ball oder Spieler über die ihnen zugewiesenen Linien gieng, in welchem Falle sie ihre Fahne erheben; dieses Signal bindet Spieler und Schiedsrichter. Nur wenn der Schiedsrichter sehr weit entfernt ist, können sie auch in anderen Fällen über einen Einspruch seitens einer Partei ein Urtheil abgeben, indem sie bei Anerkennung desselben die Fahne erheben. Der Schiedsrichter ist aber bei seiner Entscheidung nicht daran gebunden, es soll ihm nur seine Aufgabe erleichtert werden. In allen Fragen, welche nicht Linienüberschreitungen betreffen, ist der Schiedsrichter allein competent. Er darf aber im allgemeinen nur eingreifen, wenn an ihn reclamiert wird und **nur** bei Reclamationen der Partei, bei welcher der Fehler oder die Zweideutigkeit nicht vorfiel. Erkennt er einen solchen (ebenso auch den durch einen Linienrichter angenommenen) Einspruch an, so läſst er die Pfeife entweder einmal ertönen, und es wird dann sofort nach den für solche Fehler vorgesehenen Regeln vorgegangen; will er aber wegen einer Auskunft oder Erklärung das Spiel zeitweilig unterbrechen, so gibt er einen Doppelpfiff. Schweigt die Pfeife, so wird der Einspruch nicht anerkannt und das Spiel geht weiter, als ob nichts vorgefallen wäre. Eine Reclamation darf nur anerkannt werden, wenn sie sogleich gemacht wird; es steht aber frei, sie überhaupt zu machen. Außer auf Einsprüche hin ist der Schiedsrichter nur noch in folgenden Fällen berechtigt, das Spiel (durch einen Doppelpfiff) zu unterbrechen: 1. bei rohem, unanständigem Spielen, wobei er den Betreffenden zu verwarnen und im Wiederholungsfalle auszuschließen hat; 2. wenn die Situation eine Gefahr für einen Spieler involviert; 3. beim Wechsel der Seiten und beim Schluss; 4. wenn er es wegen sonstiger Störungen, z. B. durch das Publicum, für nöthig hält. Nach Unterbrechungen wird das Spiel nach den dafür bestimmten Regeln bezw. Strafen auf seinen Wink wieder aufgenommen; sind keine vorgesehen, so bestimmt er die Verfassung, in

der das Spiel weiter gehen soll. Bei Spielen auf Zeit steht ihm allein die Festsetzung des Anfanges und Schlusses, desgleichen des Wechsels und der Einrechnung etwaiger Unterbrechungen zu. Nöthigen wichtige Umstände zu vorzeitigem Schluss, so ist der Wettkampf als unentschieden zu betrachten, außer man hat sich vorher darüber geeinigt, den Stand des Spieles bis dorthin als bestimmend für das Urtheil über den Sieg gelten zu lassen; das letztere wird in allen Fällen durch den Schiedsrichter verkündet, welcher Aufzeichnungen während des Spieles nicht wird entbehren können; auch wenn ein eigener Schriftführer dazu bestimmt worden sein sollte, muss er sie machen, schon der Controle wegen. Der Schiedsrichter hat eine große Gewalt in Händen; er muss ängstlich darauf sehen, sie richtig anzuwenden und nicht zu missbrauchen. Auf keinen Fall darf er einer Partei Winke geben; in zweifelhaften Fällen soll er zu Gunsten der bedrohten oder schwächeren Partei entscheiden.

Es ist selbstverständlich, dass nur Personen zu Schiedsrichtern gewählt werden können, welche das Spiel vollständig beherrschen; die Wahl geschieht durch die Spielleiter, resp. Spielführer beider Parteien; können sie sich nicht einigen, so entscheidet das Los.

Etwas abgeänderte Vorschriften bestehen bei Cricket, wo zwei (Schieds-) Richter und bei Lawn Tennis und Feldball, wo nur einer nöthig; da dieselben vereinzelt dastehen, so werden sie bei den betreffenden Spielen ausgeführt werden.

2. Capitel.

Kreisball.

Spielerzahl: 10—20.

Spielfeld: ein Kreis von mindestens 15 Schr. Durchmesser.

Geräth: ein kleiner starkwandiger Hohlball.

Als Gegner erscheinen die „Außenmänner“, d. h. die Spieler, welche außerhalb des Kreises stehen, und die „Innenmänner“, welche sich darin befinden. Wir wollen der Abkürzung wegen die Außenmänner mit A, die Innenmänner mit I, die Kreislinie mit k bezeichnen.

Die Bestimmung des ersten I geschieht bei Beginn des Spieles nicht durch Wählen oder Losen, sondern auf folgende Art: Sämmtliche

Spieler stellen sich in gleichen Abständen an k auf und werfen sich den Ball kreuz und quer zu; wem er schlecht zugeworfen wird, der läſst ihn ruhig zu Boden fallen und hebt ihn dann auf, um ihn weiterzugeben; wer aber eine Fangbewegung macht und ihn doch nicht fängt, tritt als erster I in den Kreis.

Von nun an theilt sich das Spiel zeitlich und dem Gedanken nach in zwei Theile.

I. Theil. Die A auf der Kreislinie stehend vergnügen sich damit, I mit dem Ball zu treffen; I wird zur Vereitlung dieses Vorhabens, sich so weit, als es der Kreis gestattet, von dem jeweiligen Ballinhaber entfernen, die A ihrerseits werden den Ball dem zuspielen, der dem I am nächsten steht und daher den sichersten Wurf hat. Trifft ein A beim Wurf nicht, so wird er auch zum Innenmann und tritt in den Kreis; der Ball wird dann von einem A geholt, und das Spiel geht mit der Veränderung weiter, daſs nun beide I Zielobjecte sind. Trifft ein A den I, so bemächtigt sich dieser rasch des Balles. Hat er ihn, — aber ja nicht früher — so ruft er „Halt" und versucht nun seinerseits einen der A zu treffen, die inzwischen nach allen Richtungen sich schleunigst von k entfernt haben und erst auf sein „Halt" stehen geblieben sind; er muſs bei dem Wurf innerhab k stehen. Trifft nun I einen A, — er wird sich den nächststehenden aussuchen — so wird dieser auch zum Innenmann, trifft er ihn nicht, so hat dies keine Folgen. In beiden Fällen kehren die A wieder auf ihre früheren Plätze zurück, einer davon holt den Ball und das Spiel geht weiter. Auf diese Art werden immer mehr A zu I. Nach einem Treffer durch einen A hat immer nur der getroffene I das Wurfrecht, er kann es aber einem andern übertragen; jeder I aber kann den Ball holen, und es empfiehlt sich, dies rasch zu thun, damit die weglaufenden A sich nicht zu weit von k entfernen können; nur der, der den Ball aufnimmt, darf „Halt" rufen und muſs dies recht vernehmlich thun. Ist nur mehr ein A vorhanden, so beginnt der

II. Theil. Jeder Treffer dieses letzten A macht den getroffenen I todt, d. h. er muſs aus dem Kreise und Spiel austreten. A kann dabei stehen und laufen, wo und wie er will, auch durch den Kreis, kann aber nur von k aus giltig treffen; die I dürfen sich nicht aus dem Kreis entfernen, außer um nach dem Wurf den Ball zu holen. Macht A auf diese Weise alle todt, so ist er Sieger. A wird aber selbst „matt", a) wenn er einen

Fehlwurf thut, b) wenn er von einem I getroffen wird; diese haben nämlich das Recht, nach jedem Treffer sich des Balles zu bemächtigen und damit, innerhalb k stehend, auf den A zu werfen. Ist A matt geworden, so tritt er und die von ihm todtgeworfenen I innerhalb des Kreises als Innenmänner und das Spiel beginnt von neuem.

Fehler und Sühne. Ein Fehler ist es im I. Theil: wenn ein I beim Wurf außerhalb k steht; sein Treffer gilt nichts und das Spiel geht weiter; — wenn ein A beim Wurf innerhalb k steht; er wird dadurch zu einem I; — wenn ein A auf das „Halt“ nicht sofort stehen bleibt; er muss dann bis an k zurück und sich dort werfen lassen; jedes Ausweichen, Niederwerfen u. dgl. an Ort und Stelle ist aber erlaubt; — wenn ein I früher „Halt“ ruft, als er den Ball in Händen hat; er und seine Partei verliert das Wurfrecht, und das Spiel geht weiter; dasselbe gilt für den Fall, als ein anderer I „Halt“ ruft als der, welcher den Ball aufnahm. Im II. Theil: wenn ein I beim Wurf außerhalb k steht; er wird dadurch todt; — wenn ein I den Kreis überschreitet, solange (der letzte) A den Ball in Händen hat; er wird dadurch todt; — wenn A innerhalb von k wirft; er wird dadurch matt. Zum Aufnehmen des Balles ist jede Überschreitung von k gestattet.

3. Capitel.

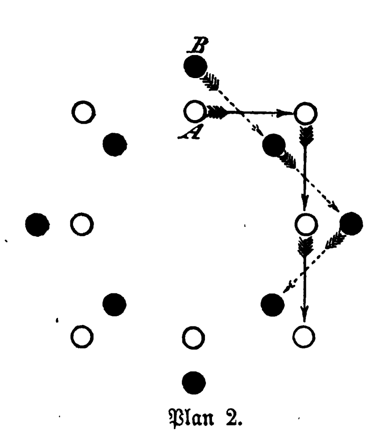
Balljagd.

Zahl der Spieler: 12—30.

Spielfeld: ein Kreis von beliebigen Dimensionen.

Geräth: kleine oder große Hohlbälle.

Hier spielen zwei im voraus bestimmte Parteien gegeneinander; beide müssen die gleiche Zahl der Spieler haben. Zur Aufstellung im Kreise dient am kürzesten folgender Vorgang; eine Partei stellt sich dicht hinter der anderen auf, beide in Stirnreihen, hierauf wird rechtsum gemacht, von den beiden Spielern jedes 2. Paares gegenseitig der Platz getauscht und auf die vorgezeichnete Kreisbahn marschiert; haben alle Paare untereinander gleichen Abstand gewonnen, so wird gehalten und nach innen und außen frontiert.



Plan 2.

A und B bekommen je einen Ball und werfen denselben zu gleicher Zeit auf ein durch einen Spielkaiser gegebenes Commando in der vorher ausgemachten Richtung je dem nächsten Parteigenossen zu, der ihn wieder dem nächsten weiter gibt u. s. f. So oft der Ball wieder in die Hände von A resp. B zurückkommt, markiert dies der Betreffende durch lauten Ausruf der Zahl. Die Partei, welche zuerst eine vorher bestimmte Zahl von Umgängen erreicht, hat gewonnen. Kein Spieler einer Partei darf von ihrem Balle übersprungen werden, der Ball darf nicht getragen oder gerollt werden, jeder Spieler muss den von ihm beim Fang verfehlten Ball selbst holen und darf ihn erst wieder von seinem Aufstellungsplatze im Kreise aus werfen. Kein Spieler darf sich dem feindlichen Ball in den Weg stellen oder ihn absichtlich aufhalten oder fangen. Beim Fang ist es gestattet, wenn nöthig den Aufstellungsplatz zu verlassen. Die Entfernungen der Spieler voneinander sollen immer die gleichen bleiben und daher markiert werden.

Das Spiel gilt vorzugsweise der Übung im Fangen und Werfen. Beim Üben mit dem kleinen Ball muss früher bestimmt werden, ob nur mit der rechten, oder mit der linken Hand allein gefangen oder geworfen werden soll, oder ob zum letzteren beide Hände benützt werden müssen, außer man gibt dies völlig frei; der große Ball wird nur mit beiden Händen geworfen und gefangen. Ob die Jagd rechts oder links im Kreise herumgehen soll, wird vorher ausgemacht.

4. Capitel.

Deutscher Schlagball.

Normale Spielerzahl: 12; Minimum: 8, Maximum: 14.

Spielfeld: ein Rechteck von 16—24 Schritt Breite und 40—60 Schritt Länge.

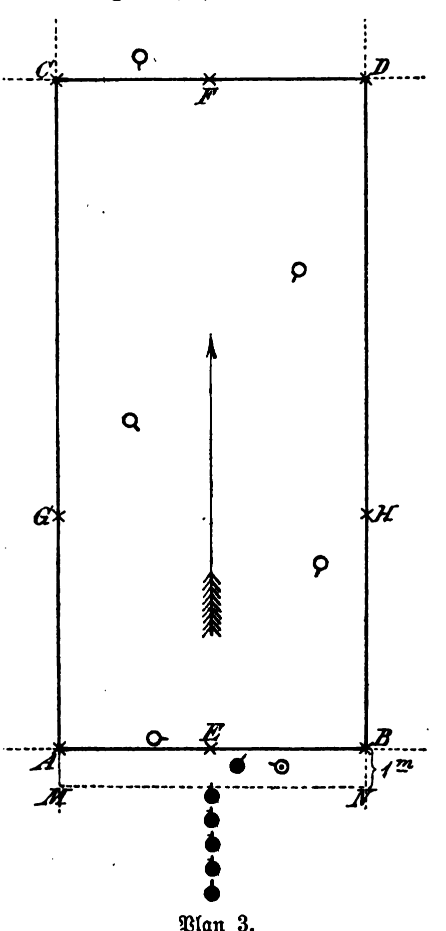
Spielgeräth: 1 rundes Schlagholz (Fig. 5) (oder auch mehrere von verschiedenen Dimensionen zur Auswahl), 1 starkwandiger kleiner Hohlball, 8 Fahnen.

Technische Ausdrücke und Erklärungen (siehe Plan).

ABCD heißt das Spielfeld, auch kurz Feld, AB und CD Mallinien, AB speciell die Schlagmallinie, CD die Laufmallinie; der Theil AE der Schlagmallinie heißt Sprungmallinie. AC und BD die Marklinien. Der Raum zwischen AB und den angrenzenden Verlängerungen der Marklinien heißt Schlagmal bezw. Sprungmal, der Raum zwischen CD und den angrenzenden Verlängerungen der Marklinien heißt Laufmal, der Raum zwischen einer Marklinie und den angrenzenden Verlängerungen der Mallinien heißt Mark. Die Mallinie gehört noch zum Mal, die Marklinien noch zur Mark.

AG und BH betragen normalmäßig ein Drittel der Länge der Marklinien; MN ist 1 *m* von AB entfernt und heißt todte Linie.

● Spieler der Schlagpartei,
○ Spieler der Feldhüterpartei,
⊙ speciell der Einschenker,
× Fahnen.



Plan 3.

Spielgedanke. Partei A schlägt den Ball: Schlagpartei, Partei B bedient, d. h. wirft dem Schläger den Ball zum Schlage auf und schafft den geschlagenen wieder zur Stelle: Feldhüter- oder Feldpartei. A bleibt so lange am Schlage, bis durch gewisse Verstöße ein Wechsel eintritt, d. h. die Schlagpartei mit der Feldpartei die Rollen

tauscht; damit ist ein Gang beendet. Die Gänge folgen einander so lange, bis eine Partei zuerst eine vorher bestimmte Zahl von giltigen Schlägen erreicht hat; damit hat sie den Sieg errungen, und das Spiel beendigt.

Aufstellung. Über die 1. Aufstellung in jedem Gange gibt die Skizze Aufschluss. Die Schlagpartei steht in Flankenreihe hinter E; wer eben zum Schlage kommt, postiert sich rechts davon an die Schlagmallinie, halbrechts gegen das Feld gewendet, ihm gegenüber 2—3 Schritte weiter rechts der Ballaufwerfer, welcher Einschenker genannt wird und zur Feldpartei gehört. Die übrigen Feldhüter vertheilen sich annähernd nach der Skizze im Felde.

Regeln.

1. In einem Gange hat ein Spieler der Schlagpartei im allgemeinen nur zu einem Schlage das Recht; jeden weiteren muss er sich dadurch erkaufen, dass er innerhalb des Spielfeldes vom Schlagmal ins Laufmal läuft und wieder zurück, ohne dabei im Felde von dem Balle berührt zu werden. Jede Schlagbewegung wird als Schlag angesehen; man braucht aber nur auf gut eingeschenkte Bälle zu schlagen.

2. Wer geschlagen hat, tritt den Lauf entweder sogleich an oder wartet im Sprungmal auf eine günstige Gelegenheit dazu. Wer das Laufmal erreicht hat, tritt entweder sogleich den Rücklauf ins Schlagmal an oder wartet dort auf eine günstige Gelegenheit dazu.

3. Wer einen Lauf giltig (siehe 6.) angetreten hat, muss ihn wenigstens bis zum entgegengesetzten Male fortsetzen.

4. Wer vom Laufmal zurück ins Schlagmal kommt, reiht sich an den zuletzt stehenden schlagberechtigten Schläger und gelangt in dieser Ordnung wieder zum Schlag.

5. Der jeweilige letzte schlagberechtigte Spieler der Schlagpartei heißt Löser und hat das Recht zu drei Schlägen.

6. Auf einen ungiltigen Seitweitschlag (siehe 7 b) hin, oder wenn das Spiel steht (siehe 9), darf kein Lauf angetreten werden. Geschieht es dennoch, so ist er ungiltig und wird mit „kein Lauf" ausgerufen.

7. Jeder Schlag zählt eine Einheit, ausgenommen:

a) ein Fehlschlag, d. i. wenn der Ball nicht getroffen wurde,

b) ein Seitweitschlag, bei welchem der Ball direct vom Schlagholz weg zwischen A und G, respective B und H über die Marklinien fliegt,

c) ein Schlag nach rückwärts, wenn der Ball über MN fliegt. In diesen Fällen ist der Schlag ungiltig und wird mit „kein Schlag“ ausgerufen.

8. Jedweder Schlag, giltig oder nicht, wird dem Schläger angerechnet, d. h. er muſs sich danach von neuem das Schlagrecht erwerben.

9. Das „Spiel steht“:
a) wenn und solange der Einschenker den Ball in Händen hat,
b) wenn ein „Wechsel“ eintritt und dann so lange, bis der letzte Spieler der früheren Feldpartei im Schlagmal angelangt ist,
c) nach dem Ruf „Halt“ bei Fehlern bis zum Ruf „los“, der das Spiel wieder in Gang bringt.

10. Ein Wechsel der Parteien tritt ein und wird als solcher ausgerufen (die Schlagpartei ist „ab“):
a) wenn ein Schläger innerhalb des Feldes von einem Feldhüter mit dem Balle giltig getroffen oder sonst irgendwie vom Ball berührt wird, solange das Spiel nicht steht,
b) wenn ein Feldhüter den Ball nach einem giltigen Schlag direct aus der Luft fängt („Fang“),
c) wenn der Ball in das Schlagmal gelangt, während kein schlagberechtigter Spieler daselbst mehr anwesend ist,
d) wenn ein Spieler der Schlagpartei, auch außerhalb des Feldes, den Ball selbst in die Hand nimmt,
e) wenn er während des Laufes die Marklinien überschreitet,
f) wenn er den Ball so schlägt, daſs dieser nach rückwärts über MN fliegt,
g) wenn er das Schlagholz in das Spielfeld mitnimmt oder hineinwirft,
h) wenn er damit beim Schlagen oder Wegwerfen irgend einen Mitspieler trifft.

11. Die Feldhüter können, solange das Spiel nicht steht, jeden Schläger an jedem im Spielfeld befindlichen Körpertheil, von allen Punkten in und außerhalb des Spielfeldes aus, giltig treffen, nur der Einschenker muſs beim Wurf im Schlagmal stehen, wenn sein Treffer gelten, d. h. einen Wechsel bewirken soll; ungiltige Treffer werden mit „kein Treffer“ ausgerufen.

12. Den Feldhütern ist es verboten, laufende Schläger mit den Händen zu halten, oder ihnen ein Bein zu stellen, oder sie gewaltsam aufzuhalten, oder in die Marken zu drängen.

13. Verstöße gegen die Regeln, ob absichtlich oder nicht, auch **Fehler** genannt, müssen gesühnt werden, wenn die **Gegenpartei sofort** Einspruch erhebt; wenn aber von ihrer Seite Läufe, Fänge, Würfe **auf** Spieler und Schläge dem Fehler gefolgt sind, so gilt ein Einspruch **nicht** mehr, und die etwaigen Folgen des Fehlers erwachsen in Kraft.

14. Ungiltig angetretene Läufe müssen auf Einspruch wieder rückgängig gemacht werden; ein ungiltiger Fang, Treffer und Schlag bleibt auf Einspruch ohne Wirkung. Nach einem Verstoß gegen Regel 12 haben auf Einspruch alle Läufer, die zur Zeit des Fehlers im Spielfeld waren, freien Lauf nach dem zunächst angestrebten Mal, d. h. sie können bis dahin vom Balle nicht giltig getroffen werden. Hat ein Läufer das Laufmal, von dem er sogleich wieder ins Schlagmal zurückkehren will, nicht völlig erreicht, d. h. mit beiden Füßen betreten, so muss er dies nachholen; der Einspruch muss aber erhoben sein, bevor er das Schlagmal erreichte.

Erläuterungen und Zusätze.

ad 1. Der Läufer ist nicht an eine bestimmte Richtung gebunden; er kann vor- und rückwärts, kreuz und quer laufen, stehen bleiben, sich niederwerfen und ausweichen, wie er will, nur nicht nach dem Mal zurückkehren, das er verließ, ohne das andere zuvor erreicht zu haben. Ein während des Laufes eintretender Wechsel macht die Fortsetzung des Laufes unnöthig; auf den Ruf „Halt" ist auf der Stelle stehen zu bleiben, bis das Spiel wieder in Gang gesetzt wird.

ad 2. Laufmal wie Schlagmal gelten nur als erreicht, wenn sie der Läufer mit beiden Füßen betreten hat; es kann dies an jeder Stelle geschehen.

ad 3. Wurde ein Lauf begonnen, bevor der Einschenker den Ball in die Hände bekam, also giltig, so muss er fortgesetzt werden, auch wenn später der Einschenker den Ball erhielt.

ad 4. Hat eine Partei den Schlag verloren, so gebürt dem Spieler, der durch Treffen oder Fangen ihr wieder dazu verhilft, die Stelle des ersten Schlägers in dem neuen Gange; er kann aber im Interesse des Spieles darauf verzichten.

ad 5. Der Löser kann auch schon nach dem ersten oder zweiten seiner Schläge laufen, verliert aber dadurch das Anrecht auf die folgenden. Dass ein Löser bereits zwei oder mehrere Schläge gethan, ändert nichts an Bestimmung 5; kommen also darnach wieder schlagberechtigte Spieler

vom Laufmal zurück in das Schlagmal, so hat der letzte derselben wieder Löserrecht u. s. f.

ad 6. Haben jedoch die Feldhüter den ungiltig geschlagenen Ball wieder aufgenommen und dadurch ins Spiel gebracht, so kann gelaufen werden.

ad 7. Der Schlag kann von unten, oben oder seitwärts erfolgen.

a) Jede noch so leise Berührung des Balles mit dem Holze macht den Schlag giltig, wenn er sonst nicht gegen b) und c) verstößt.

b) Wenn der Ball erst nach Abprall vom Boden oder von Gegenständen in die Marken fliegt, so zählt der Schlag.

c) Auch wenn der Ball durch vorheriges Abprallen vom Boden oder von Gegenständen hinter MN den Boden berührt, ist der Schlag ungiltig, denn der Schlag nach rückwärts ist dem Wesen des Spieles fremd; bei einem absichtlichen Ablenken des Balles durch die Gegner zählt jedoch der Schlag.

ad 8. Eine Ausnahme macht natürlich der Löser, dem drei Schläge, giltig oder ungiltig, freistehen.

ad 10. a) Auch wenn ein Läufer oder sonst ein Spieler der Schlagpartei von dem von einem Gegenstande (Körper eines Mitspielers) oder vom Boden abprallenden Ball an irgend einem im Spielfeld befindlichen Körpertheil berührt wird, ist die Schlagpartei „ab“; ebenso wenn die Berührung durch den Ball erfolgt, den ein Feldhüter in Händen hält (nur der Einschenker muss ihn stets werfen, da er nur vom Schlagmal aus giltig treffen kann). Nach einem Wechsel muss der Ball von einem Spieler der nunmehrigen Schlagpartei abgeworfen sein, wenn der letzte Genosse ins Schlagmal sich begeben hat; siehe auch 10 d).

b) Da der Schlag erst ungiltig wird, wenn der Ball die lothrechten Ebenen über AG, BH und MN passiert hat (siehe 7 b und 7 c), so kann der Ball innerhalb derselben noch giltig gefangen werden. Der Fang gilt nicht, wenn der Ball den Händen des Fängers wieder entschlüpfte oder vorher an irgend welchen Gegenständen abprallte.

c) Für das Eintreffen des Balles im Mal ist der Augenblick entscheidend, wo der Ball die lothrechte Ebene über AB durchkreuzte; kommt also auch ein Läufer z. B. früher in das Schlagmal, als der noch weiter fliegende Ball zu Boden fällt, so ist nichtsdestoweniger die Schlagpartei „ab“, wenn der Läufer erst nach dem Ball die Ebene über AB durchschnitt.



d) Es ist unfein und dem Spiele fremd, durch List einen Spieler, etwa einen Anfänger, zum Angreifen des Balles zu verleiten; die Bestimmung tritt aber trotzdem in Kraft.

e) Die Marklinie gilt als überschritten, wenn der Läufer mit beiden Füßen in der Mark sich befindet.

f) Der absichtliche Schlag nach rückwärts ist dem Geiste des Spieles zuwider; kommt der Ball aber durch die Schuld der Feldpartei (etwa durch absichtliches Ablenken) hinter MN zu Fall, so begründet dies keinen Wechsel.

g) Auch wenn das Schlagholz beim Schlag aus der Hand und in das Spielfeld fliegt, ist die Schlagpartei „ab“; es muss aber, soll die Regel gelten, ganz, nicht bloß theilweise im Spielfeld liegen.

h) Nicht nur der jeweilige Schläger, sondern alle Spieler im Schlagmal haben auf das Schlagholz zu achten, da sie ja in Mitleidenschaft gezogen werden.

ad 11. Die Werfenden sind hiebei nicht an den Platz gebunden, auf dem sie gerade stehen, sondern können dem Läufer auch nacheilen, was sich aber nicht empfiehlt (siehe S. 21); der Einschenker kann von jedem beliebigen Punkt des Schlagmals aus giltig treffen, wenn er nur im Augenblick des Werfens mit keinem Fuß über die Mallinie tritt.

ad 12. Den Läufer dadurch zu Umwegen zu zwingen, dass man ihm in den Weg tritt, ist nicht verwehrt. Ein gewaltsames An- oder Umrennen ist von beiden Theilen gewissenhaft zu vermeiden.

ad 13. Kein Fehler einer Partei soll von der anderen mit Absicht ignoriert werden. Die Einsprache gegen Laufen, Werfen und Fangen kann von jedem Spieler der Gegenpartei durch den Ruf: „kein Lauf“, „kein Treffer“, „kein Fang“ erhoben werden; der Spielkaiser derselben kann sie dann aufnehmen, und wenn Aufklärungen sich als nöthig herausstellen, durch den Ruf „Halt“ das Spiel zum Stehen bringen. „Kein Schlag“ ist nur der Einschenker oder Kaiser der Feldhüterpartei zu rufen berechtigt. Nach Constatierung eines Fehlers werden alle von der Zeit seiner Reclamation bis zur Aufklärung etwa eingetretenen Folgen (gewöhnlich Läufe und Würfe) ungeschehen gemacht und der frühere Stand wieder hergestellt. Wird ein Fehler nicht sogleich reclamiert, so braucht dem Einspruch nicht mehr stattgegeben zu werden (siehe 1. Cap., P. 2, Seite 6).

ad 14. Ein Lauf, der vor der Ungiltigkeitserklärung eines Schlages angetreten wurde, muss nach derselben wieder rückgängig gemacht werden (siehe 6 und 14), aber es kann der Läufer dabei nicht giltig getroffen werden.

Winke.

Die Spielkaiser. Nachdem durch Wahl die Parteien gebildet und durch Losen über das Recht des ersten Schlages entschieden worden, stellt der Kaiser der Schlagpartei seine Leute in der angegebenen Formation auf; er reiht sie so, dass abwechselnd bessere und schlechtere Spieler zum Schlage kommen, um zu verhindern, dass sich zu viele am Sprungmal sammeln; nur für den letzten, der eventuell Löser werden kann, wählt er den tüchtigsten Schläger oder sich selbst. Während des Ganges sorgt er für die Beobachtung der durch Regel 4 gebotenen Ordnung. Im weiteren hat der Spielkaiser dafür zu sorgen, dass seine Genossen nicht unbedacht in das Spielfeld treten, — jedes in das Spielfeld ragende Glied eines Schlägers kann giltig mit dem Balle getroffen werden, wodurch die Partei „ab" ist —, dass der Schläger nicht unvorsichtig mit dem Schlagholz hantiere, seine Genossen ihm oder einem Läufer nicht im Wege stehen, überhaupt Ordnung und Ruhe aufrechterhalten werde. Über die Wahl des Zeitpunktes, den ein Schläger zum Auslaufe wählt, steht ihm nicht die Entscheidung, aber der Rath zu. Den Gang des Spieles muss er stets aufmerksam beobachten, Fehler der Gegenpartei sofort reclamieren [1]), die der eigenen abzustellen suchen, Streitigkeiten schlichten, die Zählung der giltigen Schläge controlieren, über ungiltige mitentscheiden, und für den Fall, als er selbst läuft, einen Stellvertreter bestimmen. — Der Kaiser der Feldpartei bestimmt den besten Spieler als Einschenker, sofern er nicht selbst diese Rolle übernimmt, und vertheilt die übrigen Genossen nach Gutdünken im Felde, die tüchtigeren in der Nähe der Male, die schwächeren in der Mitte des Feldes; er wacht darüber, dass sie die angewiesenen Posten beibehalten, oder vertauscht sie nach Bedarf, dringt auf schnelle Bedienung des Balles sowie überhaupt auf pünktliche Ausführung der Obliegenheiten und reclamiert die Fehler der Gegenpartei.

---

[1]) Die Reclamation wird nach Zusatz 13 oder durch den kurzen Pfiff einer Signalpfeife angezeigt, worauf das Spiel so lange steht, bis der Fall entschieden ist. Reclamationen der Gegenpartei hat er im allgemeinen nur von dem Kaiser entgegenzunehmen, wenn auch die Mitspieler durch Rufe das Verfahren einleiten.



Wird von dem Kaiser der Schlagpartei verlangt, dass ein Einschenker wegen Unfähigkeit abgelöst werde, oder ist er selbst nicht mit dessen Leistung zufrieden, so bestimmt er nach eigenem Ermessen einen andern. Über Streitigkeiten haben die beiden Kaiser nach Angabe des Capitel 1 sich ins Einvernehmen zu setzen.

Die Schläger. Im Schlagmal ist strenge Ordnung zu halten, sowohl um immer in der richtigen Reihenfolge zum Schlage bereit zu sein und dem Spiele dadurch flotten Fortgang zu sichern, als auch um es zu verhüten, dass man vom Schlagholze getroffen werde oder die Mallinie überschreite; wer am Sprungmale steht, hat aufmerksam auf das Spiel zu achten, um eine günstige Gelegenheit zum Laufe nicht zu versäumen. Führt man den Schlag mit gesenktem Arm, so lasse man sich den Ball so einschenken, dass er einen flachen Bogen beschreibt, da er dann mit der Schlagrichtung unter einem spitzen Winkel sich kreuzt, also leichter getroffen werden kann. Anfänger, die mit erhobenem Arm schlagen, sollen aus demselben Grunde sich hoch einschenken lassen, aber nicht zu hoch, weil sonst die beim Fall erlangte Beschleunigung den Ball schwerer treffen lässt. Gut eingeschenkte Bälle absichtlich nicht zu schlagen, ist unfein und bringt außerdem selten der Partei den vermeinten Nutzen. Bälle aber, die nicht schlaggerecht kommen, nehme man nie an; besonders der Löser muss sich hüten, auf einen schlecht eingeschenkten Ball einen Schlag zu thun. Den Ball schlage man in flachem Bogen und möglichst kräftig, hohe Bälle werden leicht gefangen; auch Geller sind vortheilhaft, besonders nach der Seite. Vor dem Auslauf überschlage man schnell die Chancen; für den Lauf aus dem Schlagmal sind sie günstig: nach einem giltigen Weitschlage nach seitwärts, nach einem misslungenen Wurfe oder Fang eines Feldhüters, wenn der Ball weit über die Marken oder das Schlagmal fliegt, nach einem misslungenen Fang des zugeworfenen Balles durch den Einschenker, wenn der Ball hinter das Schlagmal rollt, auch nach einem Hochschlag, der den Ball nicht weit treibt. Für den Lauf aus dem Laufmal sind sie günstig: nach einem Weitschlag geradeaus, wenn der Ball über das Laufmal fliegt, springt oder rollt, nach einem giltigen Weitschlage nach seitwärts, nach einem misslungenen Wurf oder Fang des geworfenen Balles, wenn der Ball in der Nähe von CD über die Grenzen fliegt. Bei einem Lauf sei man nicht zaghaft, sondern beende ihn energisch; den Ball behalte man dabei im Auge. Durch Kreuz- und Querlaufen, Ausweichen,



Bild 1. Schläger und Einschenker.

plötzliches Halten oder Niederwerfen läſst sich oft noch eine Gefahr drohende Situation glücklich wenden. Um die Aufmerksamkeit der Feldhüter zu theilen, empfiehlt es sich auch, zugleich mit einem anderen Genossen, am besten von den entgegengesetzten Malen aus, den Lauf anzutreten.

Die Feldhüter. Ihre Hauptaufgabe ist es, den Ball möglichst rasch in die Hände des Einschenkers zu bringen, um dem Auslauf ein Ende zu machen; daher soll der Ball stets geworfen, nie getragen werden, um nicht Zeit zu verlieren. Auch beim Wurf auf einen laufenden Schläger halte man sich stets gegenwärtig, daſs der Ball schneller fliegt, als er im schnellsten Lauf getragen wird; ist man zu weit entfernt, jenen zu treffen, so gebe man den Ball einem näheren Mitspieler. Freilich ist dazu ein ebenso geschicktes Fangen wie Zuwerfen nöthig sowohl links als rechts, mit beiden Händen, stehend und im Laufe, in jeder Lage des Körpers (beim Fang mit beiden Händen müssen dieselben eine Klappe bilden; siehe Fig. 14 und 15). Um darin sicher zu werden, sind eigene Übungen außerhalb des Spieles unerläſslich. Der Ball ist ferner in der Regel dem nächsten Spieler zuzuwerfen; denn die weiten Würfe (über

den Kopf der Dazwischenstehenden hinweg) sind nicht nur weniger sicher, sondern ermöglichen es auch einem Läufer, darunter hinweg dem Balle entgegen beträchtlich Terrain zu gewinnen. Nach einem Läufer werfe man nur der Länge des Spielfeldes nach, weil beim Verfehlen der Ball leicht zu weit über die Marken fliegt. Der Wurf auf den Gegner sei ein Kernwurf und erfolgt am kräftigsten aus dem nach rückwärts gestreckten Arm (Bild 2). Jeder Feldhüter beschränke sich auf die Bewachung des ihm zugewiesenen Umkreises und laufe nicht ohne Noth in den eines Mitspielers; durch solches Zusammenlaufen besetzt sich das Feld an einer Stelle zu dicht und bleibt auf einer anderen unbehütet. Überhaupt ist der persönliche Ehrgeiz dem allgemeinen Interesse stets unterzuordnen; auch ein scheinbar unwichtiger Posten kann plötzlich die Entscheidung des Spieles herbeiführen. Die Vertheilung der Posten obliegt einzig und allein dem Kaiser. Die angespannteste Aufmerksamkeit kommt dem Feldhüter zu, der an der Schlagmallinie hinter dem Schläger postiert ist; er hat die nicht angenommenen Bälle schleunigst wieder dem Einschenker zuzuspielen, schwach geschlagene aus der Luft zu fangen oder schnellstens weiter zu geben und besonders die eben auslaufenden Gegner aufs Ziel zu nehmen.



Bild 2. Kernwurf.

Der Einschenker. Er ist, wie Guts-Muths bemerkt, die Feder des Spieles. Er hat seine Aufmerksamkeit zu richten:

auf das Einschenken; auf schwach geschlagene Bälle, damit er sie fange; auf die Läufer, damit er sie beim Auslauf oder Hereinkommen

treffe, wobei er nicht vergessen darf, dass er hinter dem Schlagmal stehen muss, wenn der Treffer gelten soll; auf die Schläger im Schlag- oder Sprungmal, damit er sie bei unachtsamem Betreten des Spielfeldes mit dem Balle treffe, und dass niemand auslaufe, wenn das Spiel steht; auf das Schlagholz, ob es ins Spielfeld fliegt oder einen Spieler trifft; auf die Vorgänge im Spielfeld, wenn der Ball aus seiner Hand ist; auf seine Genossen, die er aneifert, ihm den Ball zuzuschicken; er hat endlich auch, wenn kein Unparteiischer zugegen ist, die Zählung der giltigen Schläge vorzunehmen. Die Zahl der Schläge bei den Parteien ist von ihm bei jedem neuen Schlag mit lauter Stimme auszurufen, die der feindlichen wird vorangestellt; ungiltige Schläge werden laut als „kein Schlag" bezeichnet, doch ja nicht früher, als bis die Thatsache constatiert werden kann, um Verwirrungen vorzubeugen. Beim Gewinn des Schlages ruft er laut „Wechsel". (Dass er darnach, wenn kein Feldhüter das Verdienst davon hat, als erster Schläger im Mal auftrete, mag vielleicht vorher ausgemacht werden, liegt aber nicht im Interesse des Spieles, wenn er ein guter Schläger ist.) In allen diesen Fällen controliert ihn der Kaiser der Gegenpartei. Beim Ballaufwerfen steht der Einschenker 2—3 Schritte vor dem Schläger mit dem Gesicht ihm zugewendet und wirft den Ball mit kleiner Geschwindigkeit in mehr oder weniger gekrümmtem Bogen, je nachdem es verlangt wird (Bild 1). Die Flugbahn soll die Schlagebene (d. h. die Fläche, welche das Holz während des Schlages beschreibt) vor dem oberen, dem Schlag-Ende des ruhig gehaltenen Holzes kreuzen. Er hat zu bedenken, dass er verpflichtet ist, den Ball möglichst schlaggerecht einzuschenken, und dass Chicanen unzulässig sind; wegen Unfähigkeit abberufen zu werden, ist nicht schmeichelhaft.

Abänderungen. Mit der Übung stellt sich das Bedürfnis nach höheren Leistungen ein. Die Erschwerung wird sich naturgemäß auf die positive Aufgabe, nämlich auf die Erzielung giltiger Schläge und somit auf die gesammte Thätigkeit der Schlagpartei richten. Dadurch ist allerdings zugleich eine Entlastung der Feldhüterpartei bedingt, aber durch den Wechsel nehmen beide Parteien theil an beiden. Da bei dem deutschen Schlagball die Ausmaße des Spielfeldes nicht normiert sind, so lassen sich die Abänderungen am ungezwungensten durch Formierung des Feldes erzielen. Den Schlägern wird die Aufgabe erschwert:

1. Indem bei gleicher Länge das Feld schmäler gemacht wird: das Ausweichen beim Laufe wird schwieriger, der Winkel, unter dem Seitweitschläge noch giltig sind, kleiner.

2. Indem bei gleicher Breite die Länge vergrößert wird: Lauf und günstige Weitschlagweite werden größer, der Winkel kleiner.

3. Indem man die Breite verringert und die Länge vergrößert: die unter 1. und 2. erwähnten Gründe wirken hier zusammen.

4. Indem man die Strecken AG und BH vergrößert: der Streukegel der giltigen Seitweitschläge wird kleiner.

Es ist aber nicht zu empfehlen, die Forderungen an die Leistung der Schlagpartei in ein allzugroßes Missverhältnis zu setzen, da sich dies dann in einer lästigen Häufigkeit der Wechsel äußern würde; die Variationen dürfen deshalb die Grenzen der eingangs angegebenen Maße nicht viel überschreiten.

Weiter zulässige Erschwerungen wären, dass der Löser nur zwei Schläge thun darf, und endlich dass der letzte der ausbedungenen Zahl von Schlägen, der den Sieg ergibt, an die Bedingung geknüpft wird, dass nur schlagberechtigte Spieler nach demselben im Schlagmal stehen dürfen (den Spieler, der den letzten Schlag gethan, ab- oder sogar mitgerechnet).

Andere ausgiebige Veränderungen könnten nur durch Antasten der Hauptregeln erfolgen, wovor eindringlichst gewarnt wird.

Wettspiele. Außer den allgemeinen Bestimmungen des Cap. 1 über Wettspiele gelten beim deutschen Schlagball noch folgende:

Als Unparteiische fungieren zwei Linienrichter und ein Schiedsrichter. Die Linienrichter stehen bei A und D mit einer Fahne in der Hand und beobachten an den von ihnen übersehbaren Linien, ob ein Schläger die Grenzen des Feldes überschreitet oder ein Ball ungiltig nach seit- oder rückwärts geschlagen wurde (d. h. zwischen AG oder BH über die Marken fliegt oder hinter MN den Boden berührt). Der Schiedsrichter steht bei B, überwacht den Gang des Spieles im allgemeinen, namentlich die giltigen Schläge, Treffer und Fänge, und besorgt die Zählung der giltigen Schläge, wobei er wie der Einschenker zu verfahren hat. Weder Linien- noch Schiedsrichter haben im allgemeinen in den Gang des Spieles einzugreifen, *außer wenn von einem der Spielkaiser reclamiert wird*; in diesem Falle erheben die Linienrichter die Fahne, wenn sie glauben, dass der Reclamation stattgegeben werden solle, sonst halten sie dieselbe gesenkt,

Ihr Urtheil über Linienüberschreitungen ist unanfechtbar, daher mit großer Sorgfalt abzugeben. In allen anderen Fragen ist der Schiedsrichter allein competent; doch kann er die Linienrichter über ihre Ansicht befragen. Nach Unterbrechungen, die von ihm veranlasst worden sind, bringt er das Spiel wieder in Gang, indem er den Ball von der Stelle aus in die Höhe wirft, wo er vor der Unterbrechung sich befand. War er zuletzt in den Händen des Einschenkers, so setzt dieser auf einen Wink des Schiedsrichters das Spiel fort. Der status quo des Spieles wird durchaus vom Schiedsrichter allein bestimmt; er hat aber dabei den status quo ante thunlichst zu berücksichtigen. Kann schlechter Witterung wegen das Spiel nicht fortgesetzt werden, so erklärt es der Schiedsrichter für beendigt und spricht, wenn nichts anderes vorher ausgemacht war, der Partei den Sieg zu, die bis dahin die meisten giltigen Schläge zu verzeichnen hat.

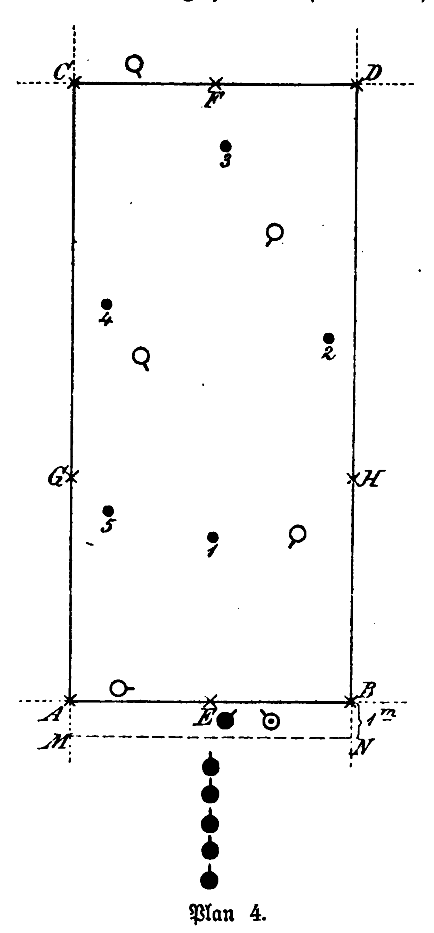
Der Platz muss nach den vereinbarten Maßen sorgfältig abgesteckt sein; mindestens die Linien AB und MN sollten mit Kalk bezeichnet werden. Sind die Marklinien lang, so bringe man mehr Fahnen an, um das Visieren zu erleichtern.

Sonstige Bemerkungen. Es braucht wohl kaum gesagt zu werden, dass das Spiel auch noch mit weniger als 8 Spielern möglich ist, nur wächst die Anstrengung im umgekehrten Verhältnisse. Etwas ändern sich die Verhältnisse beim sogenannten Dreiball, wo nur drei Spieler am Platze sind. Spieler A schlägt (er hat zugleich Löserrecht), B ist Einschenker, C steht im Felde. Nach dem dritten Schlage, wenn er es dazu kommen läßt, muss A laufen bis zum entgegengesetzten Mal (im eigenen ist er dann vogelfrei), wo er dann wieder zu drei Schlägen das Recht hat und ihm C einschenkt, während B im Felde bleibt. Von den sonstigen Regeln des deutschen Ballspieles ändert sich nur die eine, dass der Schlag verloren geht, wenn der Schläger das Schlagholz nicht mitnimmt. Hat A den Schlag verloren, so tritt B an seine Stelle, nach ihm C u. s. w. Wer zuerst eine vorher bestimmte Zahl von Läufen erreicht hat, ist Sieger. Das Spiel ist als treffliche Vorübung für den deutschen Schlagball sehr zu empfehlen, aber sehr anstrengend.

5. Capitel.

Schlagball mit Freistätten.

Normale Zahl der Spieler: 12, Minimum 8, Maximum 14.



Plan 4.

Spielfeld: ein Rechteck von 20 bis 30 Schritt Breite und 40 bis 60 Schritt Länge.

Spielgeräth: 1 Rundholz (Fig. 5), 1 dickwandiger kleiner Hohlball, von (eisernen) unten zugespitzten Stäben um einen weniger, als die Hälfte der Spielerzahl beträgt und 8 Fahnen.

Technische Ausdrücke. ABCD heißt das Spielfeld; die Linien und Räume um das Spielfeld führen dieselben Namen wie im deutschen Schlagball, nur das Sprungmal verliert seine Bedeutung.

- ● Spieler der Schlagpartei.
- ○ Spieler der Feldhüterpartei.
- ⊙ speciell der Einschenker.
- × Fahnen.
- • Stäbe, genannt Freistätten.

Spielgedanke. Er ist der gleiche wie beim deutschen Schlagball; nur der Sieg wird nicht nach der Zahl der giltigen Schläge, sondern der vollen Umläufe bemessen.

Aufstellung. Sie ist dieselbe wie beim deutschen Schlagball. Die „Freistätten" werden ungefähr nach der Skizze in den Boden geschlagen. Die erste soll von E mindestens 15 Schritte entfernt sein, jede folgende von der vorhergehenden, sowie die letzte vom Schlagmal eine annähernd gleiche, nicht unter 15 Schritte betragende Distanz haben; von den Grenzlinien des Feldes müssen sie mindestens um 2 Schritte abstehen.

Regeln.

Die Unterschiede von den Bestimmungen des deutschen Schlagballes bestehen in der Hauptsache darin, dass der Schläger statt zum Laufmal der Reihe nach zu sämmtlichen Freistätten und wieder zurück zum Schlagmal laufen muss, um wieder das Schlagrecht zu gewinnen — er hat damit einen vollen Umlauf gemacht —; dass er sofort nach einem giltigen Schlage laufen muss, statt eventuell im Sprungmal zu warten; endlich dass er nur bei einer Freistätte sicher ist.

Demgemäß verändern sich die Regeln des deutschen Schlagballs in folgende:

1. In einem Gange hat ein Spieler der Schlagpartei im allgemeinen nur zu einem giltigen Schlage das Recht; jeden weiteren muss er sich dadurch erkaufen, dass er, innerhalb des Feldes sämmtliche Freistätten nach ihren Nummern der Reihe nach wenigstens mit der Hand berührend, wieder das Schlagmal gewinnt, ohne vom Ball berührt zu werden.

2. Wer giltig geschlagen hat, muss sofort den Lauf antreten, wenigstens bis zur 1. Freistätte; wer diese erreicht hat, tritt entweder sogleich den Lauf zur nächsten an oder wartet dort auf eine günstige Gelegenheit dazu u. s. f., bis er wieder im Schlagmal ist.

Ein Lauf, bei dem an keiner Freistätte gewartet, aber jede berührt wurde, heißt Freilauf.

3. Wer einen Lauf giltig angetreten hat, muss ihn wenigstens bis zur nächsten Freistätte, resp. dem Schlagmal fortsetzen.

4. Wer vom (vollen) Umlauf zurück ins Schlagmal kommt, reiht sich an den zuletzt stehenden Schläger und kommt in dieser Ordnung wieder zum Lauf.

5. Der jeweilige letzte schlagberechtigte Spieler der Schlagpartei heißt Löser und hat das Recht zu drei Schlägen.

6. Nach einem ungiltigen Schlage, oder wenn das Spiel steht, darf nicht gelaufen werden, weder zu noch von einer Freistätte. Ungiltige Läufe werden mit „kein Lauf" ausgerufen.

7. Von den Schlägen sind ungiltig und werden mit „kein Schlag" ausgerufen:

a) ein Fehlschlag, d. i. wenn der Ball nicht getroffen wurde,
b) ein Seitweitschlag, bei welchem der Ball direct vom Schlagholz weg zwischen A und G, resp. B und H über die Marken fliegt,
c) ein Schlag nach rückwärts, wenn der Ball über MN fliegt.

In die zum Sieg erforderliche Punktzahl werden nur volle Umläufe eingerechnet; ein Freilauf zählt doppelt.

8. Dem Löser wird jeder Schlag, ob giltig oder nicht, in seine drei Schläge eingerechnet; auch jede Schlagbewegung zählt ihm als Schlag.

9. Das „Spiel steht“:

a) wenn und solange der Einschenker den Ball in Händen hat,

b) wenn ein Wechsel eintritt und dann so lange, bis der letzte Spieler der früheren Feldhüterpartei im Schlagmal angelangt ist,

c) nach dem Ruf „Halt“ bei Fehlern bis zum Ruf „los“, der das Spiel wieder in Gang bringt.

10. Ein Wechsel der Parteien tritt ein und wird als solcher ausgerufen:

a) wenn ein Schläger innerhalb des Feldes, solange das Spiel nicht steht, von dem Ball in irgend einer Weise berührt wird, außer er hat wenigstens die Hand an einer Freistätte,

b) wenn ein Feldhüter den Ball nach einem giltigen Schlag direct aus der Luft fängt,

c) wenn der Ball in das Schlagmal gelangt, während kein schlagberechtigter Spieler mehr daselbst anwesend ist,

d) wenn ein Spieler der Schlagpartei den Ball außerhalb des Feldes selbst in die Hand nimmt,

e) wenn er während eines Laufes die Marklinien oder das Laufmal überschreitet,

f) wenn er den Ball so schlägt, dass er nach rückwärts über MN fliegt.

Geräth das Schlagholz in das Spielfeld, so muss es der nächste Schläger wieder holen, wobei er vom Balle giltig getroffen werden kann.

11. Die Feldhüter können im währenden Spiele jeden Schläger, der nicht die Hand an einer Freistätte hat, an jedem im Spielfeld befindlichen Körpertheil, von allen Punkten in und außerhalb des Feldes aus giltig treffen, nur der Einschenker muss beim Wurf im Schlagmal stehen, soll sein Treffer gelten. Ungiltige Treffer werden mit „kein Treffer“ ausgerufen.

12. Den Feldhütern ist es verboten, laufende Schläger mit den Händen zu halten oder ihnen ein Bein zu stellen, oder sie gewaltsam in die Marken zu drängen.

13. Befinden sich zwei Schläger an einer Freistätte, so kann jeder giltig getroffen werden.

14. Jeder Verstoß gegen die Regeln muſs wieder gut gemacht werden, wenn von Seite der Gegenpartei sofort ein Einspruch dagegen erfolgte. Ungiltige angetretene Läufe müssen rückgängig gemacht werden; als ungiltig reclamierte Fänge und Treffer bleiben ohne Wirkung. Nach einem Verstoß gegen Regel 12 haben über Einspruch alle Läufer, die zur Zeit im Spielfeld waren, freien Lauf ins Schlagmal, d. h. sie können bis dahin vom Balle nicht giltig getroffen werden. Wurde eine Freistätte nicht erreicht, d. h. wenigstens mit der Hand berührt, so muſs dies nachgeholt werden, wenn der Einspruch vor der giltigen Erreichung der nächsten Freistätte erfolgte.

Erläuterungen und Zusätze.

ad 2. Das Schlagmal gilt als erreicht, wenn es der Läufer mit beiden Füßen betreten hat; die Freistätte gilt als erreicht, wenn sie, sei es auch noch so flüchtig, mit der Hand berührt wurde. Ein Freilauf hört nicht auf ein solcher zu sein, wenn ein Lauf auch rückgängig gemacht werden muſste (siehe 13. und 14.), wenn nur an keiner Freistätte gewartet wurde.

ad 13. Befinden sich zwei Schläger an einer Freistätte, so muſs einer von ihnen entweder zur nächsten vor- oder zur vorausgehenden zurückeilen, wenn sie nicht dort giltig getroffen werden wollen.

ad 14. Siehe deutscher Schlagball ad 13 und 14.

Alle übrigen Zusätze finden ihre Erledigung in den Zusätzen zu den Regeln des deutschen Schlagballes und unter der gleichen Nummer.

Winke. Sie bleiben für alle Chargen dieselben wie im deutschen Schlagball, wenn man von den durch die Freistätten bedingten Veränderungen absieht, weshalb auf jenen verwiesen wird.

Wettspiele verlangen dieselben Beobachtungen wie beim deutschen Schlagball; der Schiedsrichter notiert die Läufe und verkündet den Sieg.

Sonstige Bemerkungen. Die Erschwerungen für die Schlagpartei beruhen hier auf der Vergrößerung der Freistätten-Intervalle; wächst dabei zugleich das Feld, so hat die Feldhüterpartei ebenfalls eine schwierigere Aufgabe. Der Schlagpartei ersteht aber eine doppelte Schwierigkeit, wenn man bei gleicher Feldgröße die Intervalle vergrößert,

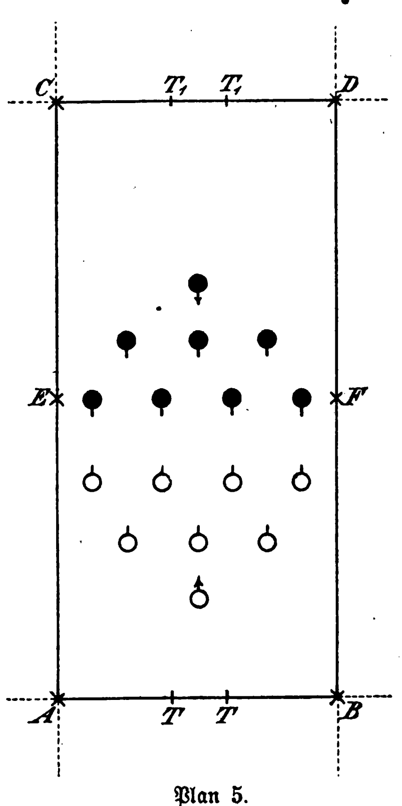
was durch Veränderung der Numerierung der Freistätten leicht zu erreichen ist (Beisp. nebenan). Die Feldhüter haben dann wegen der erhöhten Laufdichte leichte Arbeit, der Lauf ist aber auch wegen der größeren Intervalle gefährlicher.

5 • • 2
3 • • 4
•
1

Eine zulässige Veränderung wäre noch die Herabminderung der Zahl der Schläge des **Lösers** auf zwei und endlich die Bestimmung, dass der letzte der ausbedungenen Läufe, welcher den Sieg ergibt, nur in die Punktzahl eingerechnet wird, wenn im Moment seiner Vollendung außer dem letzten Schläger kein anderer mehr im Felde ist (was sich übrigens noch weiter variieren ließe).

6. Capitel.

Schleuderball.



Plan 5.

Normale Zahl der Spieler: 8 bei jeder Partei.

Spielfeld: ein Rechteck von 40—50 Schritt Breite und 80—120 Schritt Länge.

Geräth: 1 großer runder **Hohl**ball von 21 *cm* Durchmesser mit Henkelriemen (Fig. 1), 6 Fahnen und 2 Thore, deren jedes aus 2 aufrechten Pfosten (Stangen) und einer in der Höhe von 3 *m* über dem Boden darüber gelegten Querleiste, resp. gespannten Schnur besteht; die Pfosten sind 6 *m* voneinander entfernt.

Technische Ausdrücke. ABCD heißt das Spielfeld, die Linien und Räume um dasselbe führen dieselben Namen wie beim deutschen Schlagball. Die Räume an den 4 Ecken zwischen den Verlängerungen der Mal- und Marklinien heißen **Malmarken**, EF

die Mittellinie. TT und $T_1 T_1$ bezeichnen die Thore; sie stehen gleich weit von den Ecken der zugehörigen Mallinien. × Fahnen.

Ein Schleuderwurf wird gemacht, wenn der Spieler den Ball am Henkel mit einer Hand faſst und ihn nach ein- oder mehrmaligem Hin- und Herschwingen oder Schwingen im Kreise (letzteres über oben und rückwärts nach vorne) von unten her in die Höhe fliegen läſst. Ein Schockwurf wird gemacht, wenn der Ball mit beiden Händen gefaſst und von unten nach aufwärts geworfen wird, so daſs er eine gröſsere Höhe erreicht, als die Hände im Augenblick des Wurfes.

Ein Freifang entsteht, wenn der Ball nach einem Wurf des Gegners direct aus der Luft, im Felde oder in den Malen gefangen wurde und nicht wieder entschlüpfte; auch darf kein anderer Spieler von der Partei des Fängers den Ball vorher oder im Moment des Fangens berührt haben.

Matt heiſst der Ball, wenn er nach einem Schleuderwurfe von einem Gegner berührt (nicht gefangen!) wurde oder zu Boden fiel.

Jede Parallele zu den Mallinien, auf deren sämmtlichen Punkten der Spieler, an dem der Wurf ist, den Ball werfen (schleudern oder schocken) kann, heiſst Bedienungslinie. Ein etwaiger Anlauf vor dem Wurfe muſs auf ihr enden.

Aufstellung. Die erste Aufstellung, welche der Gruppierung nach annähernd auch während des Spieles im allgemeinen beibehalten werden soll, zeigt der Plan; ● Spieler der angreifenden Partei, ♠ deren Kaiser, ○ Spieler der Gegenpartei, ♤ deren Kaiser. Beiläufige Entfernung der Spieler eines Treffens = 10 Schritt, Entfernung der Treffen einer Partei voneinander 15 Schritt.

Spielgedanke. Der Ball wird von einem Angreifer gegen das gegnerische Thor zu, von den Gegnern nach gewissen Regeln wieder zurück u. s. f. geworfen, bis es einer Partei gelingt, ihn zwischen die Pfosten unterhalb der Querlinie des feindlichen Thores zu werfen, so daſs er im Male zu Boden fällt; damit ist für sie das Thor gewonnen und ein Gang beendet. Die Mehrzahl der von einer Partei innerhalb einer festgesetzten Zeit errungenen Thore bestimmt den Sieg derselben.

Regeln.

1. Um das Recht des Angriffes wird gelost; die Partei, welche nicht den Angriff erhält, wählt die Platzseite. Nach einem „Thore" greift die Partei an, die es verlor. Der Spieler, der den ersten Wurf thun soll, wird vom Kaiser seiner Partei bestimmt; der Kaiser ruft vorher „Achtung", der Spielkaiser der Gegenpartei erwidert, wenn sie bereit ist, „los". Vor dem Ruf „los" darf nicht geworfen werden. Dasselbe gilt nach einem „Halt" und einem Wechsel der Seiten nach der halben Zeit, wobei jetzt die Partei den Angriff hat, welche vorhin nicht angriff. Unter dem Spiele braucht die Bereitschaft nicht abgewartet zu werden.

2. Der erste Wurf ist ein Schleuderwurf und geschieht von irgend einer Stelle der Mittellinie aus, die sohin für diesen Wurf Bedienungslinie ist; die Gegenpartei ist wenigstens 5 *m* davon entfernt.

3. Auf jeden Schleuderwurf, bei dem der Ball im Felde matt wurde, antwortet der Gegner wieder mit einem Schleuderwurfe; die Bedienungslinie geht durch den Ort, wo der Ball zuerst matt wurde.

4. Nur der Spieler, der den Ball vom Boden aufnahm oder zuerst durch Berühren matt machte, darf den Gegen-Schleuderwurf thun; berührten ihn mehrere gleichzeitig, so bestimmt der Kaiser den Werfer.

5. Jeder Freifang im Felde berechtigt und verpflichtet den Fänger zu einem Schockwurfe; die Bedienungslinie geht dabei durch den Ort, wo der Fang geschah.

6. Bei einem Schockwurf muss der Ball mindestens Manneshöhe erreichen und darf nicht hinter die Bedienungslinie (gegen das eigene Mal zu) fliegen; bei einem Verstoß dagegen muss der Schockwurf wiederholt werden.

7. Auf jeden Schockwurf, bei dem der Ball im Felde matt wurde, folgt ein Schleuderwurf des Spielers, der den Schockwurf machte; die Bedienungslinie geht durch den Ort, wo der Ball matt wurde,

8. Geht bei einem Schleuderwurf, den ersten Wurf des Angriffs ausgenommen, der Ball zwischen die Pfosten unterhalb der Querlinie hindurch in das feindliche Mal, so ist ein „Thor" gewonnen, wenn der Ball nicht vorher noch im Felde von einem Vertheidiger berührt oder im Male frei gefangen wurde; der Sieg gilt auch, wenn der Ball dabei einen Pfosten oder die Querlinie streifte.

Ein Schockwurf und der erste Angriffswurf kann nie ein Thor gewinnen.

9. Gelangt der Ball auf eine Weise in das feindliche Mal (oder eine Malmarke), die kein „Thor" begründet, so antwortet der Vertheidiger mit einem Schleuderwurf, wenn der Ball im Male matt wurde, mit einem Schockwurf nach einem Freifang; in beiden Fällen ist die Strecke zwischen den beiden Thorpfosten Bedienungslinie.

10. Wird der Ball nach einem Schleuder- oder Schockwurf in den Marken matt oder gefangen, so antwortet der Gegner mit einem Schleuderwurf; die Bedienungslinie geht durch den Ort, wo der Ball die Marklinien kreuzte (resp. durch die Verticale, in welcher der Ball die über den Marklinien lothrechten Ebenen schnitt).

11. Kein Spieler einer Partei darf das feindliche Mal betreten, ausgenommen deren Kaiser (siehe auch 13.).

12. Wirft ein Spieler aus Ungeschick den Ball bei einem Schleuderwurf ins eigene Mal oder in seine Malmarken, so erfolgt der Gegenschleuderwurf von einer beliebigen Bedienungslinie im Felde durch den Kaiser der Gegenpartei, der den Ball auch holt.

13. Kein Spieler einer Partei darf nach einem Schleuderwurf derselben den matten oder gefangenen Ball berühren; widrigenfalls ist die Gegenpartei zu einem Schockwurf berechtigt, und die Bedienungslinie geht durch den Ort, wo der Fehler geschah.

14. Kein Spieler darf nach einem Schleuder- oder Schockwurf der eigenen Partei den fliegenden Ball berühren oder den Gegner mit den Händen halten oder ihm ein Bein stellen oder ihn gewaltsam am Fange verhindern; geschieht dies dennoch, so hat der Gegner das Recht zu einem Schockwurf, dessen Bedienungslinie durch den Ort des Fehlers geht. Sich dem im Laufe oder Fange Begriffenen in den Weg zu stellen, ist jedoch erlaubt.

15. Bei sonstigen, hier nicht vorgesehenen Fehlern hat die Gegenpartei das Recht zu einem Schockwurf, dessen Bedienungslinie durch den Ort des Fehlers geht.

16. Der Ort, wo ein Ball gefangen oder matt wurde, wird stets von einem Spieler der Partei, die dadurch das Wurfrecht erhielt, besetzt und dadurch so lange markiert, bis der Wurf erfolgte; auf eine Einsprache der Gegner hin verfügt der Kaiser; im Falle der Kaiser der Gegner nicht zustimmt, wird nach Capitel 1 entschieden. In allen Fällen, die eine Pause nöthig machen, unterbricht ein Haltruf des Kaisers das Spiel.

Winke.

Die Spieler. Der Vortheil, den ein Fang durch die Berechtigung zum Schockwurf gewährt, gibt dem ganzen Spiel die Richtung. Die gleichmäßige Vertheilung und tiefe Aufstellung in drei Treffen sollte deshalb bei allen Vor- und Rückwärtsbewegungen nie verloren gehen. Ein Zusammenlaufen wäre ganz verfehlt; jeder wirke nach Kräften in dem ihm zugewiesenen Umkreise. Da ein Fang nur zählt, wenn Einer allein ihn machte, so ist ein ehrgeiziges, vordringliches Wesen im Dienst der Gesammtheit fernzuhalten. Meint jedoch ein Spieler eines rückwärtigen Treffens, dass ihm der Ball fanggerechter komme, so mache er den Vordermann durch Zuruf aufmerksam. Der Ball ist schon vom ersten Augenblick des Wurfes an ins Auge zu fassen, aus seiner Flugbahn der wahrscheinliche Niederfallsort zu entnehmen und zu diesem hinzueilen, nicht aber etwa am Standort abzuwarten, bis er ankommt; mit Geschwindigkeit lässt sich unglaublich viel richten. Beim Fang sind nicht so sehr die Hände allein zu benützen — kommt der Ball mit großer Wucht, so schlägt er durch — als vielmehr die Arme und der Oberkörper, an den er mit denselben angepresst wird.

Nach dem Fang ist möglich rasch zu schocken, um die noch ungeordneten Gegner zu überraschen; desgleichen ist nach einem Schockball, den der Gegner nicht fieng, sogleich vorzueilen und der Schleuderwurf zu thun, dessen Flugbahn flüchtende Spieler nicht leicht abkürzen können. Um den Genossen, der einen gelungenen Schockwurf gethan, für den anschließenden Schleuderwurf wieder zu Athem kommen zu lassen und die Aufeinanderfolge zu beschleunigen, empfiehlt es sich, ihm den nach dem Schocken weiter rollenden Ball zu holen und zuzuwerfen. Auch wenn der Ball nicht gefangen, sondern nach dem feindlichen Schleuderwurf matt wurde, ist ein sofortiges Zurückwerfen das beste Mittel, die Gegner um einen Fang zu bringen. Auch hier soll ein sinnloses Hervorthun berechnender Überlegung weichen. Wird der Ball am Boden matt, so überlasse man es dem tüchtigeren Nebenmanne, ihn zu holen; aber auch den fliegenden zuerst zu berühren, vermeide man, wenn ein gewandterer Mitspieler rückwärts ihn sicher erlangen kann. Die kleine Differenz in der Entfernung wird durch Geschicklichkeit oft weit aufgewogen.

Unter allen Umständen hat die ganze Partei und nicht bloß ein Theil dem hin- und herfliegenden Balle zu folgen. Besonders wichtig ist es, dass wenigstens das erste Treffen nach jedem Wurfe eines Genossen sogleich

dem Balle nachstürze, auf dass es bei einem eventuellen Fange und Schockwurf des Gegners in Fangweite sei, die beim Schocken ja meist kurz ist. Beim Schleudern hüte man sich vor zu langem Festhalten des Henkels, weil dadurch der Ball oft nach rückwärts fliegt; ein öfteres Schwingen im Kreis vor dem Wurf ist zwecklos. Bälle in hohem Bogen fliegen weiter, werden aber andererseits leichter gefangen als flach gehende und lassen dem Gegner Zeit zum Sammeln. Der Wurf geschehe möglichst gerade aus; sehr schiefgehende Würfe bringen nicht nur die Gefahr einer Marküberschreitung und gewinnen wenig Feld, sondern stehen auch nicht sehr in Achtung. Da jeder Schockwurf nach rückwärts oder unter Manneshöhe wiederholt werden muss, so achte man auf correcte Ausführung, um den Gegnern nicht Zeit zu lassen. Das Bild zeigt die Ausgangsstellung beim Schockwurf, der nach zwei rasch aufeinander folgenden Vortritten zuerst mit dem rechten, dann mit dem linken Bein unter ausgiebigem Herumschwung der Arme nach rechts rückwärts der kräftige Abwurf nach vorne folgt. Viel Geistesgegenwart erfordert ein Schockwurf dicht vor dem feindlichen Male; da man nicht darauf (zu Gunsten eines Schleuderwurfs etwa) verzichten und auch nicht rückwärts werfen darf (§. 5 und 6), ein Werfen ins Mal aber dem Gegner einen



Bild 3. Schockwurf.

Vortheil brächte, so gilt es, das Recht der Bedienungslinie auszunützen, auf derselben hin- und herzueilen, um die Gegner zu täuschen und im geeigneten Moment den schwierigen Wurf zu thun. Auch sonst empfiehlt sich die Benützung der Bedienungslinie, wenn man gerade vor sich ein gutbesetztes Feld hat oder zu nahe an den Marken steht; im allgemeinen aber ist der sofortige Wurf von Ort und Stelle vorzuziehen. Unehrenhaft ist es und gegen die Regeln, durch Anlauf oder Hin- und Herrennen die Bedienungslinie unauffällig nach vorwärts zu verschieben. Ist der Ball in bedrohlicher Nähe des Thores, so werden alle Kräfte um dasselbe concentriert; 2 oder 3 Spieler stellen sich im Thore auf, um den Ball vielleicht noch im Felde matt zu machen, die übrigen postieren sich in tiefer Aufstellung hinter dem Thor, um den Ball zu fangen. Da auch hier nur ein Freifang gilt, so ist vor Zusammenlaufen zu warnen. Gelingt der Fang, so kann der Schockwurf nicht schnell genug erfolgen; ein Freifang durch die wieder bereiten Gegner würde ihn zur Strafe machen.

Die Spielkaiser. Sie haben von ihrer Aufstellung aus den Gang des Spieles zu überwachen, für Einhaltung der Vertheilung zu sorgen, die Bestimmung der Bedienungslinie zu controlieren und überhaupt die Ordnung zu erhalten; sie rathen, wer den zu Boden gefallenen Ball holen soll, und haben darüber Befehlsrecht; sie bestimmen den Spieler, der den ersten Wurf thut, und beachten die Regel 1 bei Beginn eines neuen Ganges oder bei einem Wechsel oder „Halt". Ein „Halt" wird von ihnen gerufen, wenn sie bei Erörterungen von Streitfällen das Spiel zeitweilig unterbrechen wollen (siehe auch Cap. 1, Reclamationen). Regel 13 bestimmt das Verhalten des Spielkaisers, wenn der Ball durch einen Spieler der Gegenpartei ins feindliche Mal kam. Ein Vordrängen seiner Person muss er ebenso vermeiden, wie er es an andern tadelt.

Wettspiele. Bei einem Wettspiele sind die Ausmaße des Spielfeldes in Metern festzusetzen, um Willkürlichkeiten auszuweichen. Den Linienrichtern obliegt es hier, außer der Beobachtung, wann und wo ein Ball über die Linien gieng, auch die Bestimmung und Benützung der Bedienungslinien mit zu überwachen; eine Reclamation der Gegenpartei bestätigen sie durch Erheben der Fahne. In Beziehung auf die Umfassungslinien des Feldes ist ihr Urtheil inappellabel, hinsichtlich der Bedienungslinien kann es der Schiedsrichter überstimmen. Im Übrigen siehe die Pflichten der Richter im Cap. 1.

7. Capitel.

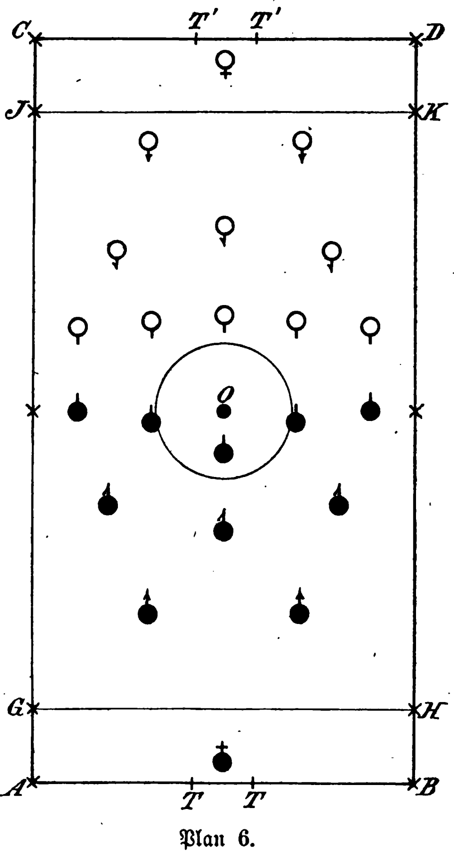
Fußball nach den Regeln der Association.

(Association-Fußball.)

Normale Zahl der Spieler: 11 auf jeder Seite.

Spielplatz: ein Rechteck von 80—180 *m* Länge und 40—90 *m* Breite.

Geräth: ein runder, großer Hohlball (Fußball) von 20 bis 22 *cm* Durchmesser (Fig. 2), 2 Thore, jedes bestehend aus zwei aufrechten Pfosten, die in einer Höhe von 2·5 *m* über dem Boden durch eine Querleiste oder Leine verbunden sind und 7·35 *m* voneinander abstehen, 10 Fahnen.



Plan 6.

Technische Ausdrücke und Erklärungen. ABCD heißt das Spielfeld oder Feld, AB und CD die Mallinien (Goallines), AC und BD Marklinien (Touchlines). Den Raum außerhalb des Feldes zwischen einer Mallinie und den anstoßenden Verlängerungen der Marklinien nennt man Mal (In Goal), der zwischen einer Marklinie und den anstoßenden Verlängerungen der Mallinien heißt Mark (Touch). Die Mallinien werden ebenso wie die Eckpunkte zu den Malen gerechnet, die Marklinien zu den Marken. Die Linien GH und IK heißen „10 *m* Linien" (12 yards-lines) und stehen 10 *m* von den Mallinien ab. Die Mitte O des Feldes wird mit Kalk oder sonstwie bezeichnet und desgleichen um sie herum ein Kreis von 9 *m* Radius.

T T und T_1 T_1 bezeichnen die Thore (Goals).

• der Ball,

● Partei, welche den Angriff hat,

○ Gegenpartei,

× Fahnen.

Die 5 Spieler der 1. Reihe heißen Stürmer (Forwards) ● ○.

Die 3 Spieler der 2. Reihe heißen Deckmänner (Half-Backs), auch Markmänner ● ○.

Die 2 Spieler der 3. Reihe heißen Malwärter (Backs) ● ○.

Der Spieler beim Thore heißt Thorwächter (Goal-keeper) ● ○.

Platzstoß (Place-kick) heißt ein Stoß auf den am Boden ruhig liegenden Ball, mit oder ohne Anlauf.

Freistoß (Free kick) heißt ein Platzstoß, bei dem die Gegner sich dem Ball, solange er nicht gestoßen wurde, auf nicht mehr als 5 *m* nähern dürfen.

Eckstoß (Corner-kick) ist ein Platz- und Freistoß auf den im Felde 1 *m* von einer Ecke entfernt liegenden Ball.

Abseits (Off side) heißt ein Spieler, der wegen seiner Stellung zum Balle nicht in das Spiel eingreifen darf. Ein Spieler ist **vor** dem Balle, wenn er dem feindlichen Male näher ist als der Ball.

Spielgedanke. Der Ball wird durch einen Stoß von der Mitte des Platzes auf die Gegner zu ins Spiel eingeführt; von nun an ist es das Bestreben eines jeden Spielers, durch Stoßen in jeder beliebigen Richtung (ein oder mehrmals hintereinander) den Ball so zu treiben, dass er unter dem Thor durch ins feindliche Mal gelangt; damit ist ein „Thor" gewonnen. Diejenige Partei hat den Sieg errungen, welche innerhalb einer voraus festgesetzten Zeit die meisten Thore zählt. Bedingung ist, dass der Ball nicht mit den Händen oder Armen, sondern nur mit den Füßen oder andern Theilen des Körpers gestoßen werde; für den Thorwächter allein besteht eine Ausnahme.

Aufstellung. Bei der Aufstellung zu Beginn eines Spieles stehen die Stürmer der angreifenden Partei vor der Mittellinie, die feindlichen

Stürmer bis auf 9 *m* Entfernung ihnen gegenüber, die Treffen der Markmänner und Malwärter in geeigneten Intervallen, wohl nicht unter 10 *m* hinter den Stürmern, der Thorwächter unter oder etwas vor dem Thore (siehe Plan). Während des Spieles soll stets auf die annähernde Erhaltung dieser Formation Bedacht genommen werden.

Regeln.

1. Um das Recht des ersten Angriffs wird gelost; die Partei, welche ihn nicht erhält, wählt die Platzseite. Das Spiel muss durch einen Platzstoß von der Mitte des Spielfeldes aus (Kick off) eröffnet werden; die Gegner dürfen vor dem Stoß ihre Platzhälfte und den in ihr liegenden Halbkreis nicht überschreiten, dem Ball also nicht näher treten als auf 9 *m*. Vor Beginn ruft der Kaiser der Angreifer (Captain) „Achtung". Sind die Gegner bereit, so antwortet deren Kaiser mit dem Ruf „Los"; vor dem „Los" darf nicht gestoßen werden. Der Stoß muss in der Richtung zur feindlichen Mallinie erfolgen. War der Abstoß fehlerhaft, so muss er wiederholt werden. Nach einem „Thor" hat die verlierende Partei den Abstoß, nach dem Wechsel in der halben Zeit die Partei, die ihn bei Beginn nicht hatte.

2. Während des Spieles darf der Ball im Felde in jeder beliebigen Richtung und mit jedem Körpertheil (auch mit dem Kopf) gestoßen oder sonst berührt werden, nur nicht mit den Händen oder Armen, auch wenn diese am Körper anliegen; nur der Thorwächter darf den Ball auch mit den Händen oder Armen fangen, schlagen oder werfen oder ihn aus der Hand fallen lassend stoßen, aber nur in der Vertheidigung seines Males und innerhalb der Feldhälfte seiner Partei; trägt er den Ball, so darf er damit nicht weiter als zwei Schritte laufen. Ein unrechtmäßiges Spielen mit der Hand wird bei Einsprüchen als „Hand" (Handling) ausgerufen und nach § 10 und 11 bestraft.

3. Nur ein Spieler hat Thorwächter-Rechte; es darf zwar während des Spieles ein anderer seine Stelle übernehmen, aber nicht früher, bevor jener abgetreten und dies der Gegenpartei bekannt gegeben worden ist.

4. Stößt ein Spieler den Ball im Spiele unter dem Thor durch — mag er auch vorher an Pfosten oder Querleiste abgeprallt sein — in das feindliche Mal, so ist das „Thor" gewonnen. Das „Thor" zählt nicht:

a) direct vom Platzstoß beim ersten Angriff weg (§ 1), b) direct von jedem Freistoß, einzig ausgenommen den Straf-Freistoß nach § 10 [1]). Der Ball muss ganz das Thor passiert haben.

5. Stößt ein Spieler den Ball im Spiele über die Querleiste hinweg oder am Thor vorbei in das feindliche Mal, so erhalten die Vertheidiger das Recht zu einem Freistoß vom Male weg (Goal-Kick). Der Ball wird von einer Stelle aus getreten, die nicht weiter als 5 *m* von der Mallinie entfernt ist, die Gegner dürfen sich wie bei jedem Freistoß ihm auf nicht mehr als 5 *m* nähern. Den Stoßenden bestimmt der Kaiser.

6. Stößt ein Spieler (zu Vertheidigungszwecken) den Ball außerhalb des Thores in das eigene Mal, so erhalten die Gegner das Recht zu einem Eckstoß von der nächsten Ecke aus; der Kaiser bestimmt, wer ihn ausführen soll, gewöhnlich macht ihn der nächste Deckmann.

7. Stößt eine Partei den Ball in die Marken, so holt ihn ein Spieler der Gegenpartei, gewöhnlich der nächste Deckmann, und wirft ihn von der Stelle, wo er über die Marklinie gieng, mit über den Kopf erhobenen Händen in beliebiger Richtung, und ohne die Bereitschaft der Gegner abzuwarten, in das Spielfeld; von dem Augenblick an, wo der Ball wieder im Feld ist, kann er von jeder Stelle aus, von der Luft oder vom Boden hinweg weitergespielt werden.

8. „Abseits“ ist ein Spieler und wird als solcher bei Reclamationen ausgerufen, wenn er im Augenblick, als der Ball von einem Freunde gespielt wurde, sich vor demselben, d. h. zwischen ihm und dem Gegenmale befindet, außer es sind — vor oder nach dem Stoß — mindestens drei Gegner ihrem Male näher als er; er darf so lange nicht in das Spiel eingreifen und zwar in keiner Weise, als bis der Ball irgendwo von einem Gegner berührt wurde oder von einem Spieler der eigenen Partei, wenn dieser dem feindlichen Male näher stand als er. Bei einem Eckstoß oder Stoß vom Male ab (§ 5) ist nie ein Spieler abseits. Ein Fehler gegen die „Abseits“-Regel wird nach § 10 und 11 bestraft.

---

[1]) Das Thor zählt jedoch, wenn der Ball von einer Partei (aus Ungeschick) durch das eigene Thor gespielt wurde oder in den Fällen a) und b) nach dem Stoße irgend einen Spieler berührte.

9. Kein Spieler darf einem andern a) ein Bein stellen oder ihn von hinten [1]) überlaufen, oder durch Unterlaufen oder vor ihm sich Niederwerfen zu Falle zu bringen suchen, b) ihn mit den Händen halten oder damit wegdrängen, c) ihn sonst absichtlich schlagen oder mit den Füßen stoßen. Diese Fehler werden bei Reclamationen und zwar a) als „niedergeworfen" (Tripping), b) als „gehalten" (Holding), c) als „geschlagen" (Knoking) ausgerufen und nach § 10 und 11 bestraft. Eine Ausnahme bezüglich b) findet für den Thorwächter statt, der, solange er den Ball hält, von den Gegnern auch mit den Händen gehalten oder (etwa durch das Thor durch) gestoßen oder getragen, nicht aber durch Beinstellen zu Fall gebracht werden darf. Jedem Spieler ist es hingegen erlaubt, einen Gegner bei an den Leib geschlossenen Armen und Händen mit der Schulter oder Brust zur Seite zu drängen (Charging), aber nur, wenn derselbe den Ball hat oder dicht an ihm ist.

10. Verstößt ein Spieler auf seiner Feldhälfte zwischen seiner Mal- und 10 *m* Linie absichtlich gegen § 2, 8 und 9, so hat die Gegenpartei auf ihren Einspruch hin das Recht zu einem Freistoß unter folgenden Bedingungen: Der Ball wird auf einem Punkt der 10 *m* Linie zum Stoß niedergelegt; alle Spieler stehen vor dem Stoß mindestens 5 *m* hinter der Linie, mit Ausnahme des Stoßenden und des vertheidigenden Thorwächters, der sich dem Ball auf 5 *m* nähern darf. Wurde das Thor durch den Stoß nicht gewonnen, so geht sofort das Spiel weiter. Aufstellung siehe Plan 8.

11. Fällt der Fehler unabsichtlich oder sonstwo im Felde vor, so hat die Gegenpartei das Recht zu einem gewöhnlichen Freistoß von der Stelle aus, wo der Fehler geschah.

12. Bei jedem Freistoß, Platzstoß oder Wurf von den Marken herein darf der Stoßende oder Werfende nicht früher den Ball wieder spielen, als bis derselbe von einem andern Spieler berührt worden ist.

13. Der Ball ist „aus dem Spiel": a) nach einem Fehler von dessen Reclamation bis zur Entscheidung durch den Kaiser oder Unparteiischen, b) wenn der Ball über die Mark- oder Mallinien geht, bis zum Hereinwerfen, respective dem Abstoß oder Eckstoß vom Male aus, c) nach jeder Unterbrechung durch den Unparteiischen bis zu dessen Entscheidung.

---

[1]) Der englische Zusatz: „Außer es steht dieser Spieler mit dem Gesicht zu seinem eigenen Male gewendet und hindert absichtlich" sei dem Belieben anheimgestellt.

14. Begeht ein Spieler einen Fehler, so hat der Kaiser der Gegenpartei das Recht, aus eigener Initiative oder auf einen Einspruch seitens seiner Mannschaft durch den Ruf „Halt“ oder einen Pfiff das Spiel zum Stehen zu bringen, worauf nach § 10 oder 11 der Fehler gesühnt wird; anderenfalls geht das Spiel weiter. Stellt sich der Einspruch als ein Irrthum heraus, so bringt der Kaiser den Ball wieder in das Spiel, indem er ihn an der Stelle in die Höhe wirft, wo die Unterbrechung geschah; der Ball ist erst dann im Spiel, wenn er den Boden berührt hat. Ist ein Unparteiischer zugegen, so gehen diese Befugnisse auf ihn über.

Winke.

Die Stürmer haben sich vor allem vor dem Zusammenlaufen zu hüten; jeder arbeite in dem ihm zugewiesenen Umkreise; jedes Zusammenrotten gefährdet den dadurch freiwerdenden Theil des Feldes. Ganz verwerflich ist es, wenn sie den Ball in weiten kräftigen Stößen spielen; ihre Aufgabe ist es im Gegentheile, nur kurze Stöße zu thun, um ihn nicht zu verlieren. Den Ball recht vorwärts zu bringen, dazu ist das ausgiebigste Mittel das sogenannte „Treiben“ (Dribbling); der Ball wird hiebei mit ganz schwachen Stößen getrieben, nie außer Reichweite und abwechselnd mit dem linken und rechten Fuße und zwar mit der Innenseite derselben, so dass er von den Beinen des Stoßenden gegen Seitenangriffe gedeckt ist und stets in der Gewalt des Spielers bleibt; es ist viel schwieriger, als es aussieht, und will gelernt und geübt sein. Droht dem getriebenen Balle Gefahr, so ergeben sich mehrere Möglichkeiten, denselben der Partei zu retten: man wechselt im Treiben plötzlich die Richtung und bringt den Ball dadurch aus feindlichem Bereich; auch in hartem Gedränge kann man ihn noch durch weites Seitausholen mit dem Fuße zu sich und auf die Seite bringen. Oder man stößt in einem etwas längeren, nicht zu langem Stoße den Ball dicht an dem Gegner vorbei, der hiedurch im Umwenden Zeit verliert, während der Treibende im Vorlauf den Ball wieder einholt, oder endlich man spielt ihn nach seit- oder gar rückwärts ganz einem Genossen zu, der ihn weiter treibt. Auf diese Art wird der Ball oft weite Strecken vorwärts gebracht. Auch ein Zusammenwirken zweier Stürmer in der Weise, dass der eine treibt, der andere ihm die Flanke deckt, ist zu empfehlen. Dieser „Schirm“ darf vom Gegner nach § 9 nicht angerannt werden, da er nicht am Balle ist; er muss also umgangen werden. In kurzen Stößen liegt überhaupt der

Haupterfolg der Stürmer; Weitstöße würden durch das Zurückstoßen seitens der feindlichen Hintertreffen bald unwirksam gemacht. Im weitern mache man es sich zum Grundsatz — er gilt für alle Spieler — den Ball lieber einem Genossen zuzuspielen, als ihn an die Gegner zu verlieren. Dieses gegenseitige Zuspielen muss stets mit Geistesgegenwart nach dem am schwächsten vertheidigten Punkt hin geschehen, ohne aber die Richtung zum feindlichen Thor aus dem Auge zu verlieren. Einem Gegner, der dicht vor dem Balle steht, denselben direct gegen die Beine zu stoßen, ist nicht nur unzweckmäßig, da der Ball doch nicht vorwärts kommt, sondern streift auch leicht an rohes, unanständiges Spielen (§ 9 c).

Eine gute Finte für die Thorangreifer ist es, den Ball den Gegnern auf die Hand oder den Arm zu spielen, um womöglich den Straffreistoß nach § 10 herbeizuführen; auch sonst im Felde ist sie wirkungsvoll, da ihr Gelingen zu einem Freistoß führt. Bei einem sicheren Tritt ist sie fast unwiderstehlich; wer über einen solchen nicht verfügt, verzichte in der Nähe des Thores darauf, da er beim Misslingen den Ball unnütz den Feinden ausliefert.

Die Stürmer an den Flügeln decken das Feld in der Nähe der Marklinien, von denen sie sich nie weit entfernen. Bei einem allgemeinen Vorgehen gehen sie mit, bleiben auch wohl, wenn nur momentan Terrain verloren wird, noch vorne, kehren aber zu dem Gros zurück, wenn sie zu weit vor den Ball zu kommen drohen. Sie dürfen weder den feindlichen Mallinien sich zusehr nähern, damit sie den Ball besser gegen das Thor zu spielen können, noch auch den eigenen, um zur Stelle zu sein, wenn sie den von den Thorvertheidigern ihnen schräg seitwärts zugespielten Ball in Empfang nehmen und weiter treiben sollen; die Thorvertheidigung muss eben hauptsächlich dem Thorwächter und den Malwärtern überlassen bleiben. Der mittlere Stürmer wird hinter den Flügeln zurückbleiben, um mit besserem Überblick den Ball im Nothfall den Flügeln zuspielen zu können, respective von ihnen wieder zu empfangen, ohne im Vorlauf innezuhalten. Seine beiden Nachbarstürmer halten sich in der Höhe zwischen Flügel und Centrum. Diesen drei Spielern in Verbindung mit den Deckmännern wird hauptsächlich die Eroberung des Thores zukommen. In der Nähe des Males wird ein „Dribbling" nur gegen den Thorwächter allein oder bei schwacher Vertheidigung angezeigt sein; ist das Thor aber gut besetzt, so sind lange Stöße zweckdienlicher, daher die drei Mittelstürmer, insbe-

8*

sondere das Centrum, nicht nur gut zu treiben, sondern auch sichere Weitstöße auszuführen im Stande sein müssen.

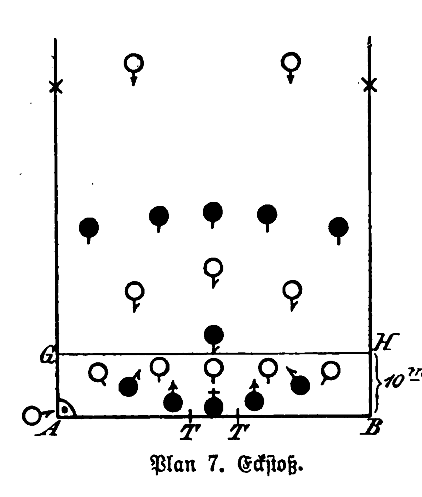
Erhält also z. B. der Centrumspieler den Ball, so wird er ihn so lange mit kurzen Stößen vorwärts treiben, als er Aussicht hat, weiter zu kommen, in der Nähe des feindlichen Thores sich auch mit einem langen Stoß versuchen. Droht ihm Gefahr, den Ball zu verlieren, so stößt er ihn den nachgerückten Nachbar- oder den Flügelstürmern zu, die ihn ihrerseits, soweit die Bahn frei ist, weiter treiben, um ihn schließlich dem mittlerweile wieder entlasteten Centrum zuzuspielen. Von den Gegnern zurückgetrieben, folgen die Flügel in gemessener Entfernung, die mittleren Stürmer ziehen sich weiter zurück, bis etwa auf einen, der dem feindlichen Mal näher bleibt, um eventuell dem Thorwächter zu schaffen zu machen, jedoch nicht so nahe, dass er nach § 8 abseits wird. Ist das eigene Mal bedroht, so bleiben die Flügel auf Stoßweite bei ihren Marken, die andern Stürmer desgleichen vor dem Male, bereit, den ihnen von der Thorvertheidigung zugesandten Ball aufzunehmen und aus der gefährlichen Nähe zu bringen.

Die Mark- oder Deckmänner haben den Zwischenraum zwischen den Stürmern zu decken. Geht der Ball an den letzteren vorbei, so schicken sie ihn ihnen mit gut gezieltem Weitstoß wieder zu; ihn durch „Treiben“ vorwärts zu bringen, gibt Zeitverlust, jedenfalls rücken sie dann alsbald wieder in ihre Position ein. Sie vermitteln auch das Weitergeben des Balles von einem Flügelstürmer nach rückwärts an das Centrum oder umgekehrt, wenn dies vor dem Feinde nicht direct geschehen kann. Dem Vorgehen der Stürmer müssen sie rasch folgen, in der Nähe des feindlichen Males es auch mit einem Weitstoß versuchen, in der Vertheidigung des eigenen Males weit zurückgehen und sich die feindlichen Stürmer einzeln aufs Korn nehmen. Der mittlere Deckmann bleibt etwas zurück, stets bereit den Ball von den andern zu übernehmen. Es ist gebräuchlich, den Ball durch die Deckmänner wieder von der Mark hereinwerfen, sowie sie den Eckstoß ausführen zu lassen. Sie müssen ausdauernde Läufer sein, da ihnen sowohl Angriff als Vertheidigung zufällt.

Die Malwärter sollen in der Regel den Deckmännern beim Vorgehen folgen und nicht beim Thore bleiben; sie machen auf diese Art die feindlichen Laurer unschädlich, weil dieselben dem Thorwächter allein

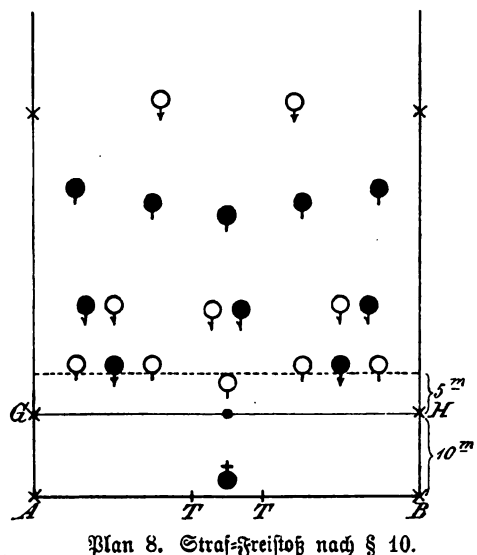
gegenüber nach § 8 abseits sind, und verstärken die Zahl der activen Spieler. Mit langen, sicheren aber flachen Stößen bringen sie den durch die vorderen Treffen gegangenen Ball wieder nach vorwärts und müssen daher in Weitstößen geschickt sein; das Treiben ist nicht ihre Sache. Nähert sich der Ball ihrem Thore, so eilen sie schleunigst zurück und unterstützen den Thorwächter, ohne ihn aber durch zu große Nähe zu behindern, denn der Thorwächter muss Raum haben, um schnell an die gefährlichste Stelle zu eilen und den Ball in die Hand zu bekommen. Treibt ein Gegner den Ball dem Thor zu, so theilen sie ihre Aufgabe, indem der eine den Mann aufhält, der andere den Ball auf sich nimmt.

Der Thorwächter hat die größte Verantwortung und meistens wenig Dank. Zeitweise ganz unbeschäftigt — denn er soll sich nie weit vom Thore entfernen — kommt im Augenblicke der Gefahr alles auf ihn an, und seine Tüchtigkeit kann die Schwäche seiner Partei aufwiegen. Er muss ebenso gewandt als geistesgegenwärtig sein; er muss den Ball sicher und weit vom Boden oder der Hand wegstoßen, aber auch flink mit den Händen fangen und weit werfen können. Gewöhnlich wird er dies nicht nach der Mitte des Feldes, sondern gegen die Marken zu thun, wo die dort bereit stehenden Flügelstürmer meist ein offeneres Feld vor sich haben werden. Kann er den Ball nach einem Fall aus den Händen stoßen (Fallstoß), so muss dies scharf, nieder, und weit geschehen. Ist der Ball in bedrohlichster Nähe, so muss er es verstehen, unter dem Thor überall zu sein, wo der Ball hinfliegt; er nimmt dabei eine sprungbereite Stellung an, mit gebeugten etwas gegrätschten Beinen und vornübergebeugtem Oberkörper. Einem Gegner, der ihn fassen oder durch das Thor drängen will, begegnet er am besten durch den Kniff, ihm den Ball an Hand oder Arm anzudrücken und dann sofort „Hand" zu reclamieren, wodurch seine Partei einen Freistoß erhält. Da er nur die Stellung der Feinde, nicht aber seine eigene im Verhältnis zum Thor sieht, so ist es gut, wenn er sich am Boden vor dem Thore Marken zur Orientierung anbringt, da es sonst leicht geschehen könnte, dass er sich in der Thormitte glaubt, während er an der Seite steht. Hat er den Ball glücklich vom Male abgewendet, so kehrt er sofort dahin zurück, falls er es verlassen haben sollte. Ist er nicht selbst Spielkaiser, wozu ihn seine Position vor dem Thor wegen ihres guten Überblickes am besten empfiehlt, so muss er besonders auf die „Abseits" der Gegner achten und dieselben sofort und laut reclamieren.



Plan 7. Eckstoß.

Bei einem Eckstoß kann der Deckmann beim Treten des Balles von außerhalb des Feldes her einen Anlauf nehmen; der Ball soll den (mindestens 5 m vom Mal entfernten) Stürmern stoßgerecht kommen, so dass sie ihn sofort durch das Thor spielen können. Da es bei einem Eckstoß kein Abseits gibt, so ist die Aufstellung ganz beliebig; der nebenstehende Plan soll nur eine unter vielen anderen Möglichkeiten darbieten und die Situation veranschaulichen. Der Thorwächter muss, wenn der Versuch missglückt, den Ball auf das rascheste seinen Stürmern zuwerfen, oder wenn dazu Zeit bleibt, stoßen, sich aber sehr inacht nehmen, nicht vorher durch das Thor gedrängt zu werden. Auch die in dem Plan für den Freistoß nach § 10 gegebene Aufstellung ist nur hinsichtlich der Entfernung der dem Ball zunächst Stehenden bindend. Ihre Zweckmäßigkeit leuchtet aus der Skizze ein. Gelingt es dem Thorwächter den Ball anzuhalten, so sucht er ihn sofort seinen Stürmern zuzuspielen.



Plan 8. Straf-Freistoß nach § 10.

In beiden Fällen kann ein geschickter Thorwächter bei der angegebenen Aufstellung seiner Partei nicht nur die Niederlage abwehren, sondern auch zu einem ausgiebigen Vorstoß verhelfen, da seinen Stürmern nur die Malwärter mehr gegenüberstehen und somit alles zum Rückzug gezwungen wird. Eine Häufung der Streitkräfte um das Mal herum würde diese Möglichkeit eliminieren und überdies aus den oben erwähnten Gründen der Thorvertheidigung mehr schaden als nützen.

Alle Spieler werden im Laufe des Spieles mehr oder weniger durcheinander gerathen; es sollte daher ihre erste Sorge sein, immer wieder in die normale Formation zu gelangen.

Für alle Spieler gilt die Regel, nie etwas selbst thun zu wollen, was ein Genosse besser ausführen kann, für die Stürmer also, sich nicht in die directe Vertheidigung zu mischen, für die Malwärter, den Thorangriff sein zu lassen; das Vertrauen in die gegenseitige Tüchtigkeit und Verlässlichkeit hebt beiderseits. Selbstsüchtiges Vorgehen, das alles allein zustande bringen will, ist nirgends schlechter am Platze; nur einträchtiges Zusammenwirken führt zum Erfolg. Außer den Einsprüchen sollen keine Zurufe hörbar werden, der Captain allein hat zu befehlen, und seine Stimme muss stets vernommen werden können; Disciplin ist der halbe Erfolg. Reclamationen um jeden Preis und auf unbedeutende Fehler hin halten das Spiel unnöthig auf; man reclamiere nur dann, wenn man geschädigt ist oder einen Vortheil daraus zieht. Stürmer sowohl als namentlich Deckmänner und Malwärter sollen, wenigstens während eines Spieles, ihre Positionen nicht vertauschen, da es für das Zusammenwirken wichtig ist, dass jeder genau weiß, wo der andere sich befindet.

Wettspiele. Bei denselben sollen wenigstens der Mittelpunkt des Feldes, der 9 *m* Kreis und die beiden 10 *m* Linien mit Kalk bezeichnet sein, am besten auch die Umfangslinien. Die vereinbarten Maße derselben, sowie der Thordimensionen müssen genau eingehalten werden, der Ball soll 21 *cm* Durchmesser haben und circa 420 *g* Gewicht. Die beiden Linienrichter bei A und C urtheilen unanfechtbar über Linienüberschreitungen, der Schiedsrichter über alle übrigen Angelegenheiten. Bei rohem oder gefährlichem und ungezogenem Spielen unterbricht er auch ohne Reclamation, verwarnt im ersten Falle und schließt bei der Wiederholung den Schuldigen aus. Auch sonst sorgt er dafür, dass alle Frei- und Abstöße richtig gemacht werden. Nach der halben Zeit (Half time) ordnet er den Wechsel der Platzseiten an, wartet aber damit, bis der Ball außer Spiel ist; er bestimmt auch den Augenblick des Schlusses, wobei ihm die Einrechnung etwaiger Unterbrechungen in die Spielzeit freisteht. Unterbricht er das Spiel, so bringt er es dadurch wieder in Gang, dass er den Ball an der Stelle in die Höhe wirft, wo derselbe vor der Unterbrechung sich befand; der Ball darf erst gespielt werden, nachdem er den Boden berührte. Im übrigen siehe Cap. 1 über die Pflichten der Richter.

Allgemeine Bemerkungen. Der Platz darf keine Vertiefungen und Löcher haben, auch keine größeren Steine. Zur Fußbekleidung eignen sich am besten Schnürschuhe mit niedrigen Absätzen; die Sohlen dürfen keine hervorstehenden Nägel oder Eisentheile haben. Es ist besondere Pflicht der Spielkaiser, diesen Punkt sorgfältig zu beachten. Werden zur Erzielung sichereren Laufes Lederstreifen quer über Sohlen und Absätze genagelt, so müssen diese überall dicht anliegen. Bei weichen (Turn-) Schuhen führt der Stoß leicht zu Zehenverstauchungen. Mit der Spitze des Fußes ist der Stoß unsicherer als mit der Innenseite desselben. Der Ball sollte zu seiner Schonung bei einem Platzstoß so gelegt werden, dass der Stoß auf die Rundnaht (wo alle Nähte zusammenlaufen) erfolgt und die Verschnürung nicht getroffen werden kann. Man gewöhne sich, Hände und Arme dicht an den Körper anzuschließen. Die Kleidung soll (auch bei tiefen Temperaturen) eine leichte sein; Oberkleider sollten nicht getragen werden, nur der Thorwächter soll bei Kälte ein zweites warmes Hemd tragen oder sich sonst in den Pausen seiner Thätigkeit verwahren. Kein Spieler sollte unthätig stehen, sondern stets in Bewegung bleiben und nach Beendigung des Spieles im Winter sofort die Überkleider anlegen und ein warmes Local aufsuchen.

Die Pfosten der Thore werden entweder in den Boden gerammt (Vorschlagpflöcke) oder auf Standkreuze u. dgl. gestellt. In entsprechende Falze an den oberen Enden wird die Querleiste eingelegt, welche aus zwei Fichtenstangen zusammengesetzt ist, die durch eine längere Blechhülse verbunden sind. Die Anwendung von quergespannten Leinen führt beim Anprallen des Balles leicht zu Streitigkeiten und ist bei Wettspielen daher auszuschließen. Der Ball sollte wohl gepflegt werden; er ist an einem trockenen, nicht zu warmen Orte aufzubewahren und manchmal leicht mit Vaseline oder Fett einzureiben; starkes Durchfetten schadet der Blase. Er soll so prall sein, dass er einem Drucke nur schwer nachgibt; auch der kleinste Schaden an der Lederhülle sollte sofort nach Entleeren und Herausnehmen der Blase ausgebessert werden. Die Verschnürung muss fest und sicher sein und der Kautschuk darf sich darunter nicht zeigen, weshalb man ihn an dieser Stelle mit einem Stück darübergelegten Leders verwahrt. Der Ball soll nie am Bande getragen, die Verschnürung bei den Stößen möglichst geschont werden; nur ganz kleine Schäden der Blase kann man noch durch Aufkleben eines Stückes Kautschuk mit dem bei Pneumatik-

Fahrrädern gebräuchlichen Klebstoff zur Noth reparieren, größere sind unheilbar.

Wettspiel im Association-Fußball

zwischen und

Beginn: Zeitdauer:

Eckstöße	Stöße ins Mal	Thore	Namen der Spieler	Rang	Bemerkungen
			Summe		

Linienrichter: } Schiedsrichter:

Datum.

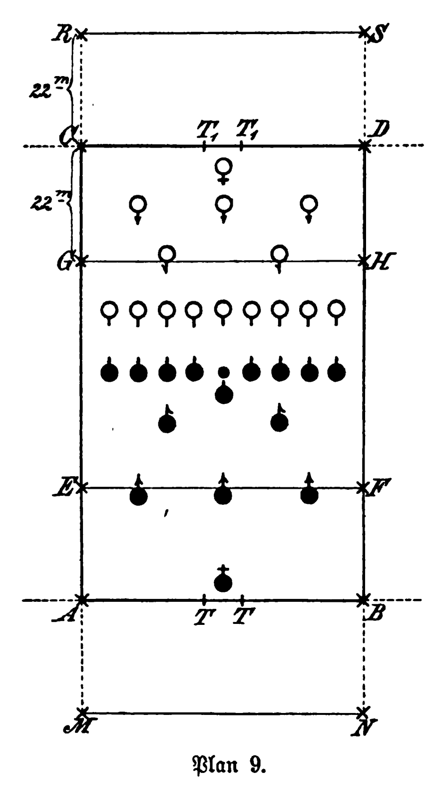
Das obenstehende Vermerkblatt-Formulare zeigt nur die eine Hälfte; ein gleiches Schema ist auch für die andere Partei anzulegen. In den links stehenden Rubriken verzeichnet der Schiedsrichter die Erfolge der betreffenden Partei; die erlangten Eckbälle und die Stöße über die feindliche Mallinie sind nicht namentlich anzuführen. In den „Bemerkungen" sind die Platzseiten- und Witterungsverhältnisse anzuführen, ebenso die Verstöße gegen § 10 mit Namen, sowie Rügen oder Ausschließungen u. dgl. m.

Auch bei Übungsspielen sollten die Spielführer die heftweise gebundenen Vermerkblätter benützen und auch sonstige allgemeine Bemerkungen über die Spielweise im allgemeinen hinzufügen; sie geben ein schätzbares Materiale, das für Wettspiele wertvolle Aufschlüsse zu liefern im Stande ist.

8. Capitel.

Fußball nach den Regeln der Rugby Union [1]).

(Union-Fußball.)



Plan 9.

Normale Zahl der Spieler: 15 auf jeder Seite.

Spielfeld: ein Rechteck von 80—100 *m* Länge und 55—70 *m* Breite.

Spielgeräth: Ein ovaler großer Hohlball von circa 28 *cm* Länge, 21 *cm* Breite und 450 *g* Gewicht (Fig. 3). 2 Thore bestehend aus je zwei aufrechten Pfosten von 3·3 *cm* Höhe, die in einer Höhe von 3 *m* über dem Boden durch eine Querleiste (oder Leine) verbunden und 5·6 *m* voneinander entfernt sind. 14 Fahnen.

Technische Ausdrücke und Erklärungen.

Die Linien und Räume um das Spielfeld haben die gleiche Bezeichnung wie beim Association-Fußball, speciell der Raum an den vier Ecken zwischen den Verlängerungen der Mal- und Marklinien heißt Malmark (Touch in Goal); an die Stelle der 10 *m* Linien treten die 22 *m* von den Mallinien entfernten „22 *m* Linien" EF und GH. Die Linien RS und MN sind 22 *m* von den Mallinien entfernt und heißen „Todte-Ball-Linien". Mittelpunkt und Kreis in der Mitte kann bleiben.

---

[1]) Bei der Aufstellung der Regeln sind die neuesten Bestimmungen der Rugby Union berücksichtigt.

• Ball.
⬤ Partei, welche den Abstoß hat.
◯ Gegenpartei.
♂ Stürmer (Forwards).
♂ Mark- oder Deckmänner (Half Backs).
♂ Malwärter (Backs).
♂ Thorwächter (Goal Keeper).

Der Art der Ausführung nach unterscheidet man drei Stöße:

Ein Fallstoß (Drop Kick) wird gemacht, wenn man den Ball aus den Händen fallen läſst und ihn in dem Augenblicke tritt, wo er wieder von der Erde aufspringt (aus dem Stand oder im Lauf).

Ein Platzstoß (Place Kick) ist ein Stoß auf den ruhig am Boden liegenden Ball; ein Anlauf ist dabei vortheilhaft.

Ein Tramp (Punt) wird gemacht, indem man den Ball aus den Händen fallen läſst und ihn tritt, ehe er den Boden berührt hat. Der Tramp ist der leichteste, der Fallstoß der schwierigste Stoß.

Dem Ort der Ausführung nach unterscheidet man zwei Stöße:

Ein Abstoß (Kick off) ist ein Platzstoß von der Mitte des Spielfeldes aus. Die Gegenpartei muſs wenigstens 9 *m* von dem ruhenden Ball entfernt sein und darf erst nach dem Stoß vorrennen, kein Partner darf vor dem Balle stehen; beim Abstoß muſs der Ball mindestens 9 *m* weit gehen.

Ein Ausstoß (Kick out) ist ein Fallstoß innerhalb des Raumes zwischen einer Mallinie und der dazu gehörigen 22 *m* Linie.

Ein Freistoß ist jede Art von Stoß (Fallstoß, Platzstoß oder Tramp), bei dem die Gegenpartei nicht früher vorgehen darf, bevor der Ball nicht gestoßen wurde, und die Partei des Stoßenden bis dahin hinter dem Ball bleiben muſs. Auch der Ab- und Ausstoß ist in dieser Hinsicht Freistoß.

Das Recht zu einem Versuch (Try) auf das Thor ist gewonnen, wenn ein Spieler im feindlichen Mal früher die Hand auf den Ball gelegt hat als ein Vertheidiger; der Spieler ruft dabei „An“.

Ein Handdrauf (Touch down) ist es, wenn ein Spieler zur Vertheidigung im eigenen Male die Hand auf den Ball legen muſste.

Ein Gemenge (Scrimmage) findet statt unter folgender Beobachtung: die Stürmer beider Parteien treten je von ihren Seiten geschlossen einander

gegenüber, der Ball wird in die Mitte zwischen den Gegnern gelegt (siehe Plan 12 und Bild 4); es gilt durch Zurückdrängen der Gegner den Ball dem eigenen Mal näher zu bringen oder ihn zwischen den Füßen der Genossen den eigenen Markmännern zuzuspielen. Ein Gemenge kann nur im Spielfeld stattfinden und hört auf, wenn der Ball die Mallinie überschreitet.

Ein „Nieder" ist das Niederlegen des Balles auf den Boden, nachdem der Träger oder der getragene Ball von den Gegnern festgehalten wurde, oder bei Strafen; der Spieler muss dabei „Nieder" rufen.

Ein Fang ist das Auffangen eines Balles direct von einem Tritt oder (mit der Hand erfolgten) Vorwärtsschlagen oder Werfen der Gegenpartei.

Abseits wird ein Spieler genannt, solange er in das Spiel nicht eingreifen darf.

Spielgedanke. Der Ball wird durch einen Platzstoß von der Feldmitte aus in das Spiel eingeführt; von nun an ist es das Bestreben eines jeden Spielers, den Ball durch Stöße aller Art und in beliebiger Richtung mit den Füßen, oder durch Laufen mit dem Ball nach jeder Richtung oder durch Schlagen und Werfen mit den Händen und Armen nach rückwärts dem feindlichen Mal so nahe zu bringen, dass es entweder durch einen „Versuch", (also durch vorausgehendes Anhalten des Balles im Male) oder direct durch einen Fall- oder Platzstoß erobert werden kann. Nach der Zahl der Punkte, welche eine Partei in der vereinbarten Zeit macht, wird der Sieg entschieden.

Zählung:	Ein gewonnener Versuch zählt 2 Punkte,		
	Ein Thor, nach einem Versuch gewonnen,	5	Punkte,
	„ „ „ „ Freistoß „	3	„
	„ „ sonstwie „	4	„

Wird ein Thor durch einen Versuch gewonnen, so wird dieser dann nicht gerechnet.

Regeln.

1. Das Spiel wird durch einen Abstoß eröffnet; die abstoßende Partei wird durch das Los bestimmt, die andere erhält die Wahl der Platzseite. Vor dem Abstoß ruft der Kaiser der abstoßenden Partei „Achtung", der Kaiser der Gegner antwortet im Bereitschaftsfalle mit „Los". Vor dem „Los" darf nicht gestoßen werden. Geht der Ball dabei

in die Marken, so muss der Abstoß wiederholt werden, wenn es die Gegenpartei verlangt.

Das Spiel wird von neuem mit einem Abstoß eröffnet: a) nachdem ein Thor gewonnen wurde durch die unterlegene Partei; b) nach dem Wechsel der Platzseiten in der halben Zeit durch die Partei, welche bei Beginn nicht den Abstoß hatte.

2. Jeder Spieler darf den Ball im Felde in beliebiger Richtung mit den Füßen stoßen, ihn auch zu einem Fallstoß oder Tramp oder zu einem Lauf aufnehmen oder fangen, mit den Händen ihn jedoch nur nach rückwärts schlagen, stoßen oder werfen — die Parallele zur Mallinie gibt dabei die Grenze der Richtung nach vorwärts.

3. Der Ball im Spiele darf von einem jeden Spieler jederzeit aufgenommen und getragen werden, außer: a) er befindet sich in einem Gemenge; b) er wurde zu einem „Nieder" auf den Boden gelegt.

4. Ein Thor wird gewonnen, wenn der Ball direct vom stoßenden Fuß weg ohne vorher noch den Boden oder die Person eines Spielers zu berühren, vom Spielfeld aus über die Querstange (Leine) des feindlichen Thores fliegt, mag er nun Querstange oder Pfosten berühren oder nicht. Geht der Ball jedoch über einen der Pfosten hinweg, so heißt dies ein Pfoster und zählt nicht ein Thor. Ein Tramp, Abstoß und Ausstoß kann kein Thor gewinnen.

5. Jeder Spieler darf einem andern den Ball im Spiele mit den Händen (nur nicht nach vorwärts) zuspielen oder in beliebiger Richtung damit laufen, außer es wird der getragene Ball von den Gegnern gehalten, worauf er sofort mit dem Rufe „nieder" am Ort auf den Boden gelegt werden muss. Es ist nicht nöthig, dass auch der Ballträger festgehalten werde, sondern es genügt das Anhalten des Balles. Das Festhalten des Gegners soll an der Leibmitte erfolgen, jedes gewaltsame Anrennen oder Stoßen ist untersagt [1]). Kommt der Spieler beim Anhalten zugleich mit dem Balle zu Boden, so hat er unverzüglich aufzustehen, für den Ball aber gilt das „Nieder".

[1]) Es empfiehlt sich, auf unseren Spielplätzen diese Bestimmung in die zahmere umzuändern, dass nur der Ball, aber nie der Gegner festgehalten werden darf, widrigenfalls ein Freistoß als Strafe eintritt.



6. Nach jedem „Nieder“ erfolgt sofort das Gemenge an der Stelle, wo der Ball niedergelegt wurde.

Nach dem Antreten zum Gemenge darf das Drücken auf den Gegner erst erfolgen, nachdem beide Spielkaiser „fertig“ gerufen haben. Der Ball darf von den Markmännern (oder Malwärtern) nicht früher vom Boden aufgenommen werden, als bis er frei zwischen den Füßen der Mengenden hervorkommt. Ist der Ball aus dem Gemenge zum Vorschein gekommen und von einem Spieler (nicht Stürmer) aufgenommen worden, so hat deren Kaiser die Stürmer unverzüglich durch den Ruf „Ball heraus“ zu verständigen. Im Gemenge darf der Ball nicht mit der Hand berührt werden; die Gegner dürfen sich nicht mit den Füßen stoßen; fällt ein Spieler, so muss es augenblicklich unterbrochen und an Ort von neuem begonnen werden. In einem Male kann nie gemengt werden.

7. Abseits ist ein Spieler: a) wenn er in einem Gemenge auf die Seite des Gegners geräth; b) wenn der Ball hinter ihm von einem Spieler seiner Partei gestoßen, getragen oder sonst berührt wird.

Ein Abseitsspieler darf in keiner Weise in das Spiel eingreifen, also weder den Ball berühren, noch einen damit laufenden Gegner festhalten oder hindern, oder einem Gegner, der auf den Ball wartet, auf mehr als 5 *m* sich nähern.

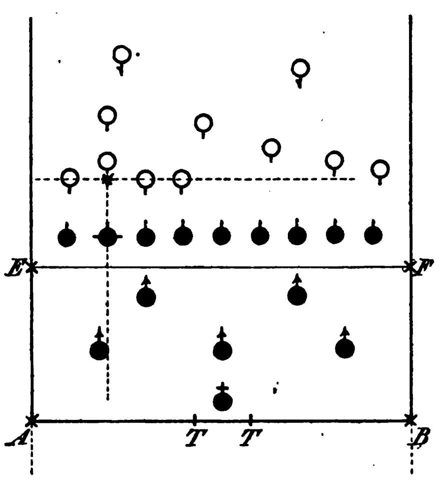
Ein Abseitsspieler hört auf „abseits“ zu sein: a) wenn ein Gegner den Ball berührte; b) wenn ein Genosse mit dem Ball vor ihn gelaufen ist; c) wenn der Genosse, der den Ball hinter ihm gestoßen hat, vor ihn gelaufen ist.

Im eigenen Mal ist ein Spieler nie abseits, ausgenommen bei einem Freistoß hinter der eigenen Mallinie, wo alle Genossen des Stoßenden hinter dem Balle stehen müssen.

Nach jedem Verstoß gegen die Abseitsregel kann bei sofortigem Einspruch die Gegenpartei nach Gutdünken verlangen: a) entweder einen Freistoß von der Stelle aus, wo der Verstoß geschah; b) oder ein Gemenge an der Stelle, wo der Ball zuletzt gespielt wurde; c) oder, falls der Fehler bei einem Freistoß im eigenen Male begangen wurde, ein Gemenge 5 *m* von der Mallinie gegenüber der Stelle des Verstoßes.

8. Ein Freistoß kann als Fallstoß, Platzstoß oder Tramp ausgeführt werden. In jedem Falle muss sich die Partei des Stoßenden

hinter dem Balle befinden (den Spieler ausgenommen, der den Ball zum Platzstoß aufsetzt und hält). Die Gegenpartei kann bis zu der Parallelen zur Mallinie vorgehen, welche durch die Stelle (Marke) gezogen gedacht wird, an welcher ein „Fang" oder ein Fehler gegen gewisse Regeln gemacht wurde. Der Freistoß kann auf jedem Punkt der Parallelen zur Marklinie stattfinden, die durch jene Stelle gezogen gedacht wird, sofern dieser Punkt zwischen der Stelle und dem Male des Stoßenden liegt. Besteht der Freistoß in einem Fallstoß oder Tramp, so darf die Gegenpartei erst dann vorstürzen, wenn der Stoß erfolgt ist, oder wenn der Stoß mit Anlauf geschieht, nachdem der Spieler den Anlauf begonnen hat; wird jedoch im letzteren Falle der Spieler früher gehalten, bevor er den Stoß ausführen konnte, so muſs sie sich wieder zurückziehen. Wird der Ball zu einem Platzstoß gelegt, so darf die Gegenpartei nicht früher vorstürzen, als bis er (unmittelbar vor dem Stoß) den Boden berührt hat. Bei einem Bruch dieser Regeln muſs sich die Partei wieder zurückziehen, wenn der Stoß noch nicht erfolgt war; nach dem Stoße gebürt zur Strafe ein Freistoß nach § 10 g, Plan 10.



Plan 10. Freistoß.

-●- hat den Stoß.

* ist die Marke, wo der Ball z. B. gefangen und das Zeichen gemacht wurde.

9. Ein Fang berechtigt den Fänger zu einem Freistoß, wenn er das Recht dazu dadurch reclamiert, daſs er sofort mit dem Absatz eine Kerbe in den Boden stößt. Diese Kerbe gilt als Marke für den Freistoß im Sinne des § 8. Der Fänger muſs selbst den Freistoß ausführen, wenn er einen Fallstoß oder Tramp wählt; bei einem Platzstoß muſs er den Ball aufsetzen (über letzteres siehe Bild 5). In der Mark gilt kein Fang, ebensowenig beim Hereinwerfen von derselben.

10. Eine Partei erwirbt sich auf ihre Reclamation hin das Recht zu einem Freistoß, wenn ein Gegner:

a) in einem Gemenge den Ball in die Hand und herausnimmt oder absichtlich niederfällt;

b) in einem Gemenge abseits steht und die Markmänner der Gegner hindert, solange der Ball noch im Gemenge ist;

c) nicht sogleich den Ball mit einem „Nieder" auf den Boden legt, wenn der Ball gehalten wird;

d) nicht sogleich wieder aufsteht, wenn er beim Anhalten auf den Boden zu liegen kommt (außer er wird daran gehindert);

e) einen Spieler am Aufstehen hindert;

f) in das Spiel eingreift, solange er abseits ist (§ 7);

g) verfrüht vorstürzt oder den Stoßenden anhält oder hindert (§ 8) und dieser Fehler geschah, wenn der Ball schon mit dem Fuße gestoßen wurde;

h) einen Spieler absichtlich anrennt, mit den Füßen stößt, ihm ein Bein stellt, oder nicht den Ballträger hindert, sondern einen andern Spieler, der den Ball nicht hat.

Die Stelle des Fehlers ist die Marke im Sinne des § 8. Der Freistoß kann von jedem Spieler ausgeführt werden; gewöhnlich bestimmt denselben der Kaiser.

11. Geht der Ball allein in die Mark, so gehört er der Partei, die ihn nicht zuletzt berührt hatte; überschreitet der Träger des Balles mit demselben die Mark, so gehört er der Partei des Trägers; hielten zwei Spieler bei der Überschreitung den Ball, so gehört er der Partei desjenigen, der ihn zuerst im Felde hielt und nicht wieder losließ. Der Ball muss ganz die Marklinie überschritten haben. Ein Spieler der Partei, welcher der Ball gehört, bringt ihn an Ort und Stelle wieder ins Spiel:

a) Indem er den Ball auf den Boden springen läßt, und dann mit ihm lauft oder ihn stößt oder einem Genossen zuwirft;

b) indem er ihn im rechten Winkel von der Marklinie in das Feld wirft;

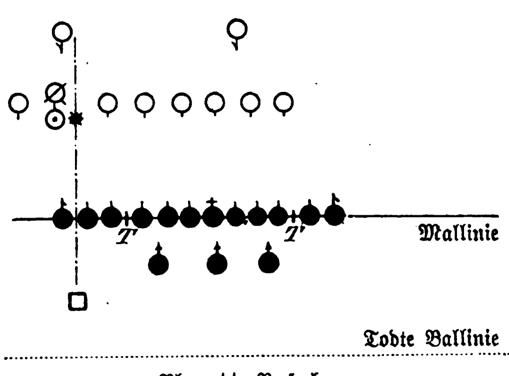
c) ein Gemenge auf irgend einem Punkte der Senkrechten zur Marklinie, zwischen 5—15 *m* von derselben entfernt, verlangt.

Wird im Falle b) der Ball nicht senkrecht hereingeworfen, so kann ihn die Gegenpartei für sich reclamieren und nach c) ins Spiel bringen.

Beim Hereinwerfen stellen sich die Stürmer beider Parteien je in einer Reihe mit hoch erhobenen Armen einander gegenüber, senkrecht zur Marklinie; der Ball muſs durch diese Gasse fliegen und einmal am Boden aufspringen, bevor er gespielt werden darf (Plan 13). Auf Bereitschaft braucht nicht gewartet zu werden.

12. Wenn ein Spieler im feindlichen Mal als erster den Ball berührt („An"), so gebürt seiner Partei das Recht zu einem „Versuch"; wurde der Ball aber beim Überschreiten der Mallinie von zwei einander feindlichen Spielern gehalten, so erfolgt ein Gemenge 5 *m* vor der Mallinie, der Stelle gegenüber, wo dies geschah.

13. Hat eine Partei einen „Versuch" gewonnen, so trägt einer ihrer Spieler den Ball von dem Ort aus, wo dies geschah, in einer Parallelen zur Marklinie beliebig weit in das Feld und setzt ihn dann zu einem Platzstoß auf, den ein Genosse ausführt (Bild 5); seine Partei muſs hinter dem Balle stehen, die Gegner stellen sich im Thore und auf ihrer Mallinie auf und dürfen nicht eher vorstürzen, als bis der Ball (unmittelbar vor dem Stoß) den Boden berührt hat. Der Ball wird zu einem Platzstoß aufgesetzt, indem ihn ein Spieler nach der Weisung des Tretenden richtet und nur ein weniges über dem Boden hält; auf ein gegebenes Zeichen legt er ihn nieder, worauf sofort der Stoß erfolgt. Wenn der Ball vor dem Stoß nicht den Boden berührte, ist der Versuch miſsglückt, auch wenn der Ball sonst richtig flog.



Plan 11. Versuch.

☐ Stelle, wo das „An" erfolgte.
* Marke für den Ball.
♁ Balleger.
⊖ Stoßender.

14. Nach einem miſsglückten Versuch, oder wenn der Ball in die Malmark oder über die todte Ballinie geht, oder nach einem „Handdrauf"

bringt die bedrohte Partei durch einen Ausstoß den Ball wieder in das Spiel; bei einem Ausstoß müssen alle Spieler der Partei des Stoßenden hinter dem Ball sein; gehen vor erfolgtem Stoß die Gegner über die 22 *m* Linie, so muss er wiederholt werden.

15. Über Einspruch der Gegenpartei muss der Ball zu einem Gemenge „nieder“gelegt werden:

a) nach einem Verstoß gegen die Abseitsregel (§ 7) an dem dort bestimmten Orte;
b) nach § 12, an dem dort bestimmten Orte;
c) wenn bei einem Ausstoß die Partei der Stoßenden nicht hinter dem Ball stand, auf der Mitte der 22 *m* Linie;
d) nach einem Vorwärts-Werfen oder -Schlagen des Balles, am Orte des Fehlers, außer es wurde ein „Fang“ reclamiert;
e) wenn ein Spieler den Ball hinter seine eigene Mallinie stößt, trägt, wirft oder schlägt, an der Stelle, wo dies geschah;
f) wenn eine Regel innerhalb eines Males von dessen Vertheidigern gebrochen wurde, 5 *m* vor der Mallinie gegenüber der Stelle, wo dies geschah;
g) bei jedem Verstoß gegen eine Regel im Felde, für welchen sonst keine Strafe vorgesehen ist, an der Stelle, wo der Fehler gemacht wurde.

16. Verletzt eine Partei die Regeln im gegnerischen Male, so wird dies als „Handdrauf“ betrachtet und demgemäß mit einem Ausstoß vorgegangen.

Erläuterungen.

ad 4. Es ist kein Tramp, wenn der Ball nicht von den eigenen Händen weg, sondern sonstwie aus der Luft gestoßen wird; mit einem solchen Stoß kann daher ein Thor gewonnen werden; desgleichen auch mit einem jeden Stoß auf den Ball, wenn er am Boden lag, rollte oder absprang, von einem Freund oder Feind geworfen wurde, auch nach einem Vorwärtsschlagen, falls nicht auf Gemenge oder Fang reclamiert wurde.

ad 7. Ein Abseitsspieler wird nicht anseits, wenn der Ball allein oder irgendein Genosse wieder vor ihn kommt, sondern es muss der

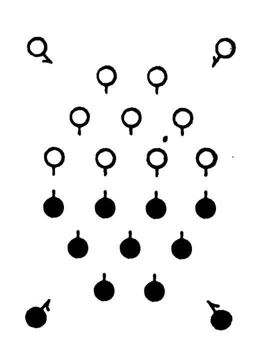
Träger vor ihn kommen oder der Spieler, der ihn zuletzt hinter ihm gestoßen hat. Auch wenn ein Abseitsspieler dem auf ihn zukommenden Ball nicht ausweicht oder ihn selbst unabsichtlich berührt, verfällt seine Partei der Strafe. Ein Spieler ist nicht nothwendig abseits, wenn der Ball hinter ihm ist, sondern nur, wenn er hinter ihm gestoßen wurde.

ad 8. Der Ball muſs unter allen Umständen nach vorwärts gestoßen werden. Wird der Freistoß hinter der Mallinie gemacht, so muſs der Ball beim Stoß über dieselbe fliegen, anderenfalls der Stoß wiederholt werden.

ad 9. Die Kerbe zur Reclamation darf nicht vor dem Fang gemacht werden, sondern erst nach demselben.

Winke.

Die Stürmer sollen wie bei Association-Fußball gut „treiben" können; weite Stöße liefern den Ball dem Gegner in die Hand. Auch indem sie in (offener) Kette laufen und einer dem andern (natürlich schräg rückwärts) den Ball zuwirft, können sie weite Strecken vorwärts kommen; die dem jeweiligen Ballträger zunächst Stehenden müssen dabei immer etwas zurückbleiben. Kann ein Stürmer nicht weiter laufen, ohne gefasst zu werden, und ist kein Genosse in der Nähe, dem er den Ball zuwerfen kann, so befördere er ihn mit einem tüchtigen Tramp an einen Ort, wo Freunde sind; einem „Nieder" weiche man aus, um die Gegner nicht sich sammeln zu lassen, außer die eigene Partei hätte Ralliierung nöthig. Ist der Ball nahe am feindlichen Mal und ein Platz- oder Fallstoß unmöglich, so nehme man den Ball auf, da ein Versuch hier Aussicht hat. Die mittleren Stürmer sollen auch gut Platz- und Fallstöße machen können, um eventuell damit ein Thor zu gewinnen. Wie bei Association ist Zusammenrotten zu vermeiden; die Stürmer an den Marklinien namentlich sollen an denselben bleiben und sie gegen Stöße über die Mark seitens der feindlichen Thorvertheidigung decken. Im Gemenge ist mit voller Kraft zu drücken; die Stärkeverhältnisse der Gegenüber sind auf beiden Seiten gleich zu wählen,



Plan 12. Gemenge.

damit die ganze Front gleichmäßig vorrücken kann; in der Nähe des eigenen Males ist es besser den Ball nach hinten (mit den Fersen) den eigenen Markmännern zuzuspielen, als den Ball durch Drücken vorwärts zu schaffen. Beim Hereinwerfen von der Mark seien die Stürmer schnell bei der Hand, um in der Gasse genug Leute zu haben und jeden Gegner aufs Korn nehmen zu können. Überhaupt sollen die Stürmer stets hinter dem Ball sein (etwas verschieden von Association) nicht nur wegen der Abseits-

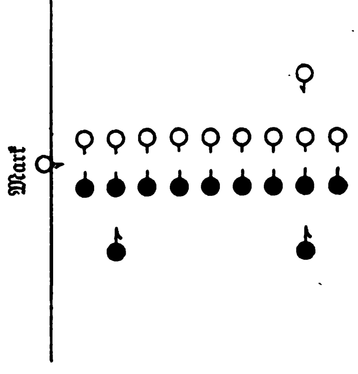


Bild 4. Gemenge (Scrimmage).

regeln, sondern auch um bei Freistößen, Gassen und dergleichen mit ausreichender Mannschaft dem Ball entgegenzustürzen, ihn aufzuhalten oder an sich zu bringen.

Die Markmänner müssen sowohl geschickt im Platz- und Fallstoß, als im Werfen mit dem Balle und im Anhalten der Gegner sein; treiben oder viel mit dem Balle laufen ist nicht ihre Sache. Bei einem Gemenge haben sie dicht hinter demselben auf das Hervorkommen des Balles zu achten und ihn schleunigst aufzunehmen und weiter zu spielen (eventuell damit zu laufen), wenn er heraus ist. Geht der Ball in die Marken, so müssen sie rasch zur Stelle sein, wenn der Ball ihrer Partei gehört, um den Vortheil des Hereinwurfes auszunützen, oder wenn er

den Feinden gehörte, diesen die Ausnützung zu erschweren. Da jeder wissen soll, wo sich der andere befindet, um mit ihm gemeinsam zu arbeiten, so sollen sie während eines Spieles die Seiten nicht wechseln.



Plan 13. Gasse.

Die **Malwärter** müssen flinke Läufer sein, den Ball in jeder Art weit und sicher stoßen und Gegner gut aufhalten können. Ihre Aufgabe ist die schwierigste, da ihre Fehler meist nicht mehr ausgebessert werden können. Stößt ein Malmann den weit nach hinten gegangenen Ball wieder nach vorne den eigenen Stürmern zu, so muss er rasch nachlaufen, um sie wieder anseits zu machen, dann aber wieder auf seinen Posten zurückkehren. Erhält er bei offenem Felde von einem Markmann (etwa nach einem Gemenge) den Ball, so muss er einen tüchtigen Lauf damit machen und ihn, wenn er nicht weiter kann, mit einem kräftigen Fallstoß beenden, um seinen Freunden Raum zu gewinnen. Ist das eigene Mal bedroht, so sollen sie es vermeiden, den Ball aufzunehmen und ihn lieber seitwärts über die Marklinien stoßen, um durch das Hereinwerfen Luft zu bekommen, ohne die Genossen abseits zu machen; auch ein querüber Laufen an die weniger bedrohte Seite ist unzweckmäßig, da der Ball schneller einem günstig stehenden Partner zugeworfen werden kann. Auch die Malwärter sollen nicht die Seiten ihrer Aufstellung wechseln, um stets voneinander zu wissen, wo sie stehen; der mittlere Malwärter wird im allgemeinen etwas zurückbleiben, außer er versucht einen Lauf, die seitlichen müssen sich dann nach seinen Bewegungen richten, um ihn zu unterstützen.

Der Spielkaiser soll Malwärter oder Thorwächter sein, da dieser Posten ihm am besten Übersicht verschafft. In seiner Hand liegt die Leitung des Spieles; ist kein Unparteiischer zugegen, so übernimmt er auch dessen Pflichten; können sich die beiden Kaiser nicht einigen, so entscheidet das Los.

Der **Thorwächter** muss vor allem einen Gegner gut anhalten können und daher gewandt und kräftig sein; er muss aber auch gut weite Stöße

abfangen und sicher mit jedem Fuße treten können; seine abwehrenden Stöße gehen nicht nach vorwärts, sondern seitwärts in die Marken aus dem gleichem Grunde wie oben, damit nämlich die Genossen nicht abseits werden und sich doch sammeln können. Seinen Stößen darf er nie folgen, außer um etwa dadurch abseits gewordene Mitspieler wieder anseits zu machen; sein Posten ist beim Thore.

Für **alle Spieler** gilt die Regel, nicht für sich zu spielen, sondern den Mitspieler zu unterstützen, also angefangene Läufe des Vordermannes fortzusetzen, den Ball sich zuzustoßen oder zu werfen, durch die Vordertreffen durchgebrochene feindliche Läufer anzuhalten. Beim Anhalten sorge man in erster Linie dafür, den Ball festzuhalten und nicht den Läufer, der den Ball sonst weitergeben kann. Um selbst nicht gehalten zu werden, läuft man im Zickzack, aber vorwärts, denn durch Ausbiegen nach rückwärts wird unnütz Terrain verloren, das hätte gewonnen bleiben können, wenn man sich nicht auf den Lauf gesteift, sondern den Ball einem Freunde zugeworfen hätte. Auch durch einen voranlaufenden Genossen, der nach § 10 h) nicht angerannt werden darf, wird der Ballträger wirksam geschützt. Ein Angehaltenwerden ist überhaupt thunlichst zu vermeiden, wenn die eigenen Stürmer im Gemenge den Gegnern nicht über sind; es ist also stets mit Überlegung zu laufen und der Ball in Bedrängnis sofort weiter zu geben. Wird aber ein Spieler gehalten und ein Weitergeben des Balles aussichtslos, so zögere man nicht mit dem „Nieder“, nicht nur um rohem Spielen vorzubeugen, sondern auch einem Straffreistoß zu entgehen. Gegen rohes Spielen, Treten und Umrennen des Gegners sollen die Kaiser unnachsichtlich mit Ausschluſs vorgehen. Ein Fehler ist es ferner fast immer, dicht vor dem eigenen Mal auf „Fang“ zu reclamieren, denn die Gegner dürfen bis an die Marke heran, und gelingt es ihnen, den Ball beim Stoß zu fangen oder anzuhalten, so ist ein Versuch nicht weit.

Einen guten Fallstoß machen, braucht viel Übung; der Ball wird etwas nach vorwärts geworfen und kurz nach dem Berühren des Bodens gestoßen, und der Fuß soll ihn dabei nicht an der tiefsten Stelle seines Kreisschwunges, sondern ein wenig später treffen. Wird der Fallstoß im Laufe geübt, so läſst man den Ball noch mehr nach vorne aufspringen; das Bein wird in beiden Fällen etwas früher zum Stoß nach vorn geschwungen, als man den Ball fallen läſst. Namentlich die Mittelstürmer



Bild 5. Versuch (Try).

und Markmänner sollen darin sicher sein. Beim Treiben und bei Platzstößen ist es zweckmäßiger, mit der Innenseite des Fußes zu stoßen; auf keinen Fall nehme man den Ball mit der Spitze des Fußes, sondern mehr in der Gegend des Ristes, wenn es bequemer liegt, auch mit dem vorderen Theile der Sohlenunterseite.

Jedenfalls sollte dem Rugby längere Übung im Association-Fußball vorangehen, da sich das nöthige Zusammenspiel und vor allem das Treiben bei diesem seiner Einfachheit wegen leichter lernt. Bei den ersten Spielen einer ganz uneingeübten Mannschaft sollen die Kaiser von dem Gemenge als Strafe möglichst absehen, überhaupt nicht gleich auf jeden Fehler reclamieren, um den Fortgang des Spieles nicht zusehr aufzuhalten.

Wettspiele. Das Verhalten bei solchen ist völlig dem beim Association-Fußball ähnlich. Der Schiedsrichter kann zum Zeichen der Unterbrechung (außer bei Reclamationen) noch in folgenden Fällen seine Pfeife ertönen lassen:

a) wenn ein „Fang“ reclamiert wurde;

b) wenn der Ball unrichtig in ein Gemenge gelegt wurde;

c) in allen Fällen rohen, unanständigen oder gefährlichen Spielens, wie und wann es ihm gutdünkt; er geht dabei das erstemal mit Verwarnung, das zweitemal mit Ausschließung vor;

d) wenn er das Spiel zu irgend einem Zwecke unterbrechen will, ebenso auch nach der halben Zeit und am Schlusse.

Die Zeitbestimmung liegt ganz in seinen Händen, doch darf das Spiel diesbezüglich nicht früher abgebrochen werden, als bis der Ball außer Spiel ist, also entweder über die Mark oder todte Ballinien gieng oder zu einem Gemenge niedergelegt wurde oder ein Thor gewann oder den Schiedsrichter berührte. Nach einem Fang oder Versuch muss noch der Stoß gestattet werden. Berührt der Ball während des Spieles den Schiedsrichter, so erfolgt an der Stelle ein Gemenge. Im übrigen gelten die Bestimmungen des Capitels 1 über Wettspiele.

Allgemeine Bemerkungen. Über die Fußbekleidung, das Spielgewand und die Geräthe, ebenso die hygienischen Beobachtungen siehe die allgemeinen Bemerkungen des Capitels 7!

Wettspiel im Rugby-Fußball

zwischen und

Beginn: Zeitdauer:

Thore und Versuche, durch wen und wie gewonnen	Gewonnene Einheiten	Posten	Handdrauf	Namen der Spieler	Rang	Bemerkungen
z. B.:						
A ein Thor durch einen Freistoß	3					
B einen Versuch	—					
C ein Thor nach dem Versuch des B	5					
D ein Thor durch einen Fallstoß	4					
E ein Thor durch einen Stoß nach einem Vorwärts-schlagen des Gegners	4					
Summe	16					

Linienrichter: } Schiedsrichter:

Datum.

Das voranstehende Vermerkblatt-Formular zeigt nur die eine Hälfte, ein gleiches Schema ist für die andere Partei anzulegen. In den Rubriken links werden nur die Erfolge notiert, also auch nur die der Gegenpartei aufgedrungenen „Handdrauf", die daher nicht namentlich anzuführen sind. In den Bemerkungen sind die Platzseiten und Witterungsverhältnisse einzutragen, desgleichen die mißlungenen „Versuche" mit Namen, sowie eventuell Rügen, Ausschließungen und sonstige Vorfälle. Die Ausfüllung geschieht durch den Schiedsrichter, der sich auch zu unterfertigen hat.

Um einen Einblick in die Leistungen ihrer Mannschaft zu gewinnen, sollten diese Aufzeichnungen auch nach jedem Übungsspiel von den Spielkaisern gepflegt werden. In den unteren freien Raum des Blattes können dann auch sonstige Bemerkungen, sowie Lob oder Tadel der eigenen Mannschaft Aufnahme finden. Die Blätter sind in Heften zu halten und den Spielern zugänglich zu machen; ihre Lectüre gewährt mannigfaches Interesse und bietet brauchbare Erfahrungen.

Eine gute Vorübung für den Association= wie Rugby=Fußball bildet der einfachere

Grenzfußball.

Die Spielerzahl, Dimensionen des Feldes, Geräth, Bezeichnung und Aufstellung sind dieselben wie beim Association=Fußball (Seite 37); auch im Spielgedanken unterscheidet es sich nur dadurch, dass der Ball auch mit den Händen *angehalten* oder *gefangen* werden darf.

Die **Spielregeln** unterscheiden sich demgemäß ein wenig von den Associations=Regeln, in der Hauptsache aber sind sie dieselben:

1. Bei Beginn des Spieles und nach jedem gewonnenen Thor wird der Ball von der Mitte des Spielfeldes aus vom Boden weggestoßen (siehe Seite 39).

2. Der Ball darf im Spiele mit den Füßen und jedem beliebigen Körpertheil gestoßen werden; wird der Ball in der Luft mit den Händen oder Armen angehalten, berührt oder gefangen, so muss der Spieler, der dies zuerst gethan hat, selbst den Ball stoßen und zwar am Orte des Anhaltens oder Fangens, und es steht ihm frei, dies mit einem Platzstoß oder Fallstoß oder Tramp zu thun (siehe Seite 51). Der am Boden liegende oder rollende Ball darf mit den Händen nicht berührt werden.

3. Ein Thor wird gewonnen, wenn der Ball zwischen den Pfosten unter der Querleine des Thores in das Mal fliegt; von einem Schlagen oder Werfen des Balles mit den Händen und Armen oder einem Tramp, sowie von einem Ab= und Freistoß zählt kein Thor, im übrigen kann der Ball mit jedem beliebigen Körpertheil gestoßen worden sein.

4. Auf jeden Fehler gegen die Regeln hin hat die Gegenpartei über ihren Einspruch das Recht zu einem Freistoß von dem Ort aus, wo der

Fehler geschah. Der Freistoß kann ein Platzstoß oder Fallstoß oder Tramp sein und kann direct kein Thor gewinnen. Den Stoßenden bestimmt der Kaiser, die Gegner müssen beim Stoß wenigstens 5 *m* vom Ball entfernt sein.

5. Fliegt der Ball in die Marken, so wirft ihn ein Spieler der Partei, welche ihn nicht zuletzt berührt hatte, wieder in beliebiger Richtung in das Feld; geht er über die Mallinie (ohne ein Thor zu gewinnen), so hat die bedrohte Partei einen Freistoß 5 *m* vor der Mallinie.

6. Kein Spieler darf einen anderen mit den Händen halten oder schlagen, ihn anrennen oder zu Fall zu bringen suchen, mit den Füßen gegen ihn stoßen oder ein Bein stellen, oder ihn sonst beim Stoßen, Anhalten oder Fangen des Balles absichtlich hindern; sich in den Weg stellen, um ein Ausweichen zu erzwingen, ist jedoch erlaubt.

Erläuterungen und Winke:

Die Abseitsregeln entfallen gänzlich. Das Tragen des Balles verbietet sich nach § 2 von selbst; das Werfen und Schlagen mit den Händen ist nutzlos, da der Ball doch von der ersten Berührungsstelle aus gestoßen werden muss, das Aufnehmen vom Boden ist durch die Regel verboten. Für das Zusammenspielen und die Einhaltung der Aufstellungsordnung gelten dieselben Beobachtungen wie beim Association-Fußball. Das Lauern am feindlichen Thore ist trotz der fehlenden Abseitsbestimmungen fast ebenso unwirksam wie dort, wenn die durch Lauerer ungeschwächte Partei im Zusammenspiel ihre Pflicht thut.

9. Capitel.

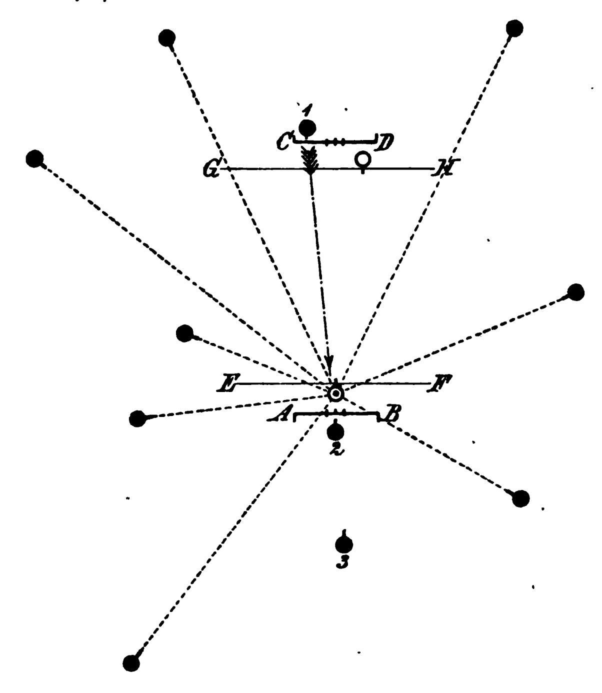
Cricket.

Normale Spielerzahl: 11 auf jeder Seite.

Das Spielfeld ist offen, jedoch muss wegen der Gefährlichkeit der Bälle bei besseren Spielern ein Raum von nicht unter 70 *m* Länge und Breite zur Verfügung stehen.

Spielgeräth: Im mittleren Theil des Feldes stehen 20 *m* voneinander entfernt zwei Thore (Wickets); jedes besteht aus drei gleich langen Stäben (Stumps), welche vom Boden weg 70 *cm* hoch sind und nebeneinander

in einer Gesammtbreite von 20 *cm* vertical aufgestellt werden, so dass der Ball nicht hindurch kann. Über die Köpfe der Thore werden 2 Querstäbe oder Barren (Bails) gelegt, die auf beiden Seiten höchstens 1 *cm* hervorstehen dürfen. (Bild 6). Jedes Thor steht in der Mitte eines 2 *m* langen Striches, der **Wurf-** oder **Einschenkstrich** (Bowling crease) heißt und an den beiden Enden etwas nach rückwärts fortgesetzt wird (siehe Plan). 1·2 *m* vor dem Wurfstrich läuft parallel mit demselben und mindestens gleichlang der **Laufstrich** (Popping crease). Der Raum zwischen beiden heißt **Mal**.



Plan 14.

● Spieler der Feldhüterpartei.

● 1 Einschenker (Bowler).

● 2 Thorwächter (Wicket keeper).

● 3 Deckmann (Long stop).

○ Schläger der Schlagpartei. (Batsman),

⊙ speciell der am Schlag (Striker).

AB und CD Wurfstrich

EF und GH Laufstrich.

Die Entfernung zwischen den beiden Thoren ist in der Zeichnung außer Verhältnis gehalten.

Der Ball ist ein harter, elastischer Vollball, Cricketball, in Leder genäht (nicht aus Gummi) von $7\frac{1}{4}$ *cm* Durchmesser und circa 160 *g* Gewicht (Fig. 4. Taf. 1). Die Schlaghölzer (Bats) — man benöthigt deren zwei — dürfen mit dem Griff nicht über 96 *cm* Länge haben und an der breitesten Stelle der Schlagfläche höchstens $10\frac{1}{2}$ *cm* messen (Fig. 6).

Aufstellung. (Siehe Plan.) Die jeweiligen zwei Schläger der Schlagpartei stehen mit ihrem Schlagholz vor je einem Thore, die übrigen Spieler der Schlagpartei außerhalb des Spieles außer Ballflugweite; der Einschenker dicht neben, der Thorwächter hinter einem Thore, die übrigen Feldhüter nach Plan im Felde.

Spielgedanke. Zwei Spieler der Schlagpartei treten bei Beginn vor ihre Thore und schützen dieselben mit dem Schlagholz zunächst gegen den Einschenker, der den Ball direct gegen das Thor schleudert, im weitern aber auch gegen jeden anderen Spieler der Feldhüterpartei vor Berührung mit dem Ball. Gleichzeitig versuchen sie den eingeschenkten Ball so weit zu schlagen, dass sie ohne Gefahr für ihre Thore ihre Aufstellung an denselben ein- oder mehrmal hintereinander wechseln, also einen Lauf (Run) oder mehrere machen können. Ein Schläger, dem es nicht gelingt, sein Thor vor Berührung mit dem Ball zu schützen, oder der sonstwie gegen die Regeln fehlt, muss abtreten und wird durch den nächsten Spieler seiner Partei ersetzt u. s. f., bis der letzte Mann „ab“ ist. Damit ist ein Gang (Inning) beendet. Hierauf vertauschen Schlag- und Feldhüterpartei ihre Rollen, die frühere Feldhüterpartei kommt zum Schlage und bleibt so lange daran, bis auch ihre Spieler sämmtlich „ab“ sind. Die Mehrzahl der bis dahin auf einer Seite gemachten Läufe entscheidet über den Sieg.

Regeln.

1. Um das Recht des ersten Schlages wird gelost, die Reihenfolge der Schläger bestimmt der Spielkaiser. Bei Beginn eines jeden Ganges muss der Kaiser der Schlagpartei oder der Unparteiische „Los“ (Play) rufen. Nach jedem Schlage darf nicht früher wieder eingeschenkt werden, als bis der Schläger am Gegenthore (Striker) bereit ist.

2. Der Einschenker (Bowler) muss beim Einschenken mit einem Fuße hinter dem Wurfstriche und zwischen dessen Enden stehen; der Ball darf

nicht in hohem Bogen geworfen werden. Bei Nichtbeachtung dieser Regel wird mit „Kein Ball“ (No Ball) reclamiert. (Auch Fehlball.)

Fliegt der eingeschenkte Ball so weit seitwärts vom Thore, dass der Schläger ihn nicht von seinem Stand aus hätte erreichen können, so heißt er „Weitball“ (Wide ball). Auch die Läufe, welche nach Weitbällen entstehen, heißen Weitbälle, was beim Notieren zu beachten ist.

3. Der Ball wird von einem Thor aus fünfmal hintereinander eingeschenkt (Fehl- und Weitbälle zählen nicht mit). Nach einer solchen Serie muss der Kaiser der Schlagpartei oder ein Unparteiischer „Wechsel“ (Over) rufen, worauf vom anderen Thore fünf Bälle gegeben werden.

Kein Einschenker darf in zwei Serien hintereinander einschenken, im übrigen so oft und von welchem Thore aus er will. Der Schläger am Thore des Einschenkers (Batsman) ist hinsichtlich seiner Aufstellung an dessen Weisung gebunden.

4. Ein Schläger ist „ab“ (out):

a) wenn der Einschenkball sein Thor berührte, sei es auch erst, nachdem er von dem Schlagholz oder dem Schläger vorher abprallte — „ausgeballt (Bowled out);

b) wenn der Ball im Spiele sonstwie sein Thor berührte, während er nicht mit irgend einem Körpertheil oder dem Schlagholz den Boden im Male oder überhaupt irgendwo hinter dem Laufstrich berührte — „abgebarrt“ (Stumped). Geschieht dies bei einem Lauf, so ist der Schläger „abgelaufen“ (Run out). Haben sich hiebei die Schläger noch nicht gekreuzt, so ist der ab, welcher das umgestoßene Thor verlassen hat, im andern Falle derjenige, der auf das umgestoßene Thor zuläuft;

c) wenn er selbst mit Körper oder Schlagholz ein Thor berührte — „selbst ab“ (Hit wicket);

d) wenn er mit dem Körper einen Einschenkball aufhält, der sonst direct das Thor getroffen hätte — „vorgestanden“ (Leg before);

e) wenn er den schon geschlagenen oder von ihm aufgehaltenen Ball nochmals schlägt — auch der Partner darf dies nicht thun — „zweimal geschlagen“ (Hit ball twice); nur um sein Thor

zu retten, darf der Stricker den Ball nochmals mit dem Schlagholz oder auch mit dem Körper aufhalten;

f) wenn sein Ball direct vom Schlage weg aus der Luft gefangen wird und nicht wieder entschlüpfte — „ausgefangen" (Caught out);

g) wenn ein Schläger irgendwie die Feldhüter beim Fange hindert — „Hindernis" (Obstructing).

5. Jede Berührung des eingeschenkten Balles mit dem Schlagholz oder der dasselbe umspannenden Hand (nicht Handgelenk) zählt als Schlag, nicht aber die bloße Schlagbewegung.

6. Ein Schläger darf einen Fehlball oder Weitball schlagen, kann aber nicht durch einen solchen „ab" werden. Ein Fehl= oder Weitball hört von dem Moment an auf ein solcher zu sein, als er geschlagen oder zu schlagen versucht wurde.

7. Wenn ein Schläger ab ist, so ist der Ball aus dem Spiele; wird also darnach noch ein Thor eingestoßen, so zählt dies nicht.

8. Ein Schläger darf seine Vertheidigung nicht unterbrechen, um sie später fortzusetzen, außer wenn die Gegenpartei damit einverstanden ist.

9. Der Thorwächter (Wicket keeper) soll hinter dem Thor stehen. Er darf den Ball nicht früher berühren, als bis er das Thor passiert hat, auf keine Weise den Schläger (Striker) stören und mit keinem Körpertheil über oder vor dem Thor sich befinden. In allen diesen Fällen kann der Schläger nicht „ab" werden.

10. Ist der Ball in den Händen des Einschenkers zur Ruhe gekommen, so ist er „außer Spiel"; vorher darf auch nicht „Wechsel" gerufen werden. Ist der Einschenker daran einzuschenken, so kann er das Thor einwerfen, wenn der Schläger nicht mit einem Fuß im Male steht; verfehlt er aber das Thor und entstehen dadurch Läufe, so werden diese auch als Fehlbälle verzeichnet.

Zählung und Notierung. Jeder Lauf nach einem Schlage, wobei die Schläger die Thore wechselten, zählt als Punkt oder Lauf (Run) und wird dem Spieler gutgeschrieben, der geschlagen hat. Ein Lauf, bei dem ein Mal nicht erreicht wurde — es genügt die Berührung desselben mit dem Schlagholz — wird als „Kurzlauf" (Short run)

ausgerufen und zählt nicht. Kann der Ball im Spiel nicht gleich gefunden oder beschafft werden, so kann jeder Feldhüter „Ball verloren“ (Lost ball) rufen, womit der Ball aus dem Spiel ist, und es werden dann sechs Läufe angerechnet, wenn bis dahin nicht schon mehr als sechs gemacht worden waren; in letzterem Falle zählen bloß die gemachten Läufe.

Der Schlagpartei als solcher, und nicht dem einzelnen Spieler, werden gutgeschrieben:

1. Jeder Fehl- oder Weitball, bei dem kein Lauf gemacht wurde; er zählt als ein Lauf und wird als Fehl- oder Weitball notiert.

2. Jeder Lauf, der nach einem nicht geschlagenen Fehl- oder Weitball gemacht wurde; er wird als Fehl- oder Weitball notiert.

3. Jeder Lauf, der nach einem guten aber nicht geschlagenen Ball entstand; er wird als „Vorbei“ (Bye) notiert, speciell als „Bein Vorbei“ (Leg Bye), wenn er an einem Schläger (nicht aber an dessen Hand) vorher abprallte.

Für die Entscheidung über den Sieg werden sämmtliche Läufe addiert, ob sie nun dem einzelnen oder der Partei gebucht wurden.

Zur Einsichtnahme in den Spielverlauf werden auch die Erfolge des Einschenkers notiert, als Thore, Fehl- und Weitbälle, Läufe u. dgl.; ebenso wie und durch wen ein Spieler „ab“ wurde.

Die Tabelle auf Seite 81 zeigt die gebräuchlichste Form solcher Notizblätter; sie sind nicht nur bei Wettspielen nothwendig, sondern auch bei Übungsspielen angezeigt, da daraus auf den Fortgang im Spiele sowie auf die Tüchtigkeit und Qualitäten der einzelnen Spieler ein sicherer Schluss möglich ist.

Winke. Der Einschenker hat ein schwieriges Amt, das lange und ununterbrochene Übung erfordert. Die leichtere Art einzuschenken besteht darin, den Ball nach Art einer Kegelkugel zu werfen, jedoch nicht so, dass er rollt, sondern ein- oder mehrmal vor dem Thor vom Boden aufspringt. Diese Art wird heute in England nicht mehr geübt und auch infolge dessen auf dem Continente mehr und mehr von dem „Rundarmwurf“ verdrängt. Beim Rundarmwurf wird der Ball festen Griffs mit gestrecktem Arm nach hinten geschwungen, so dass er nach außen in der Hand liegt, und dann der stets gestreckte Arm über oben nach vorne gerissen, bis beim

äußersten Vorschwung die Hand ristgriffs den Ball entläßt (Bild 6). Bei gut gezielten Würfen trifft derselbe nach einmaligem Aufspringen knapp vor dem Thore die Querhölzer. Bei einer anderen, ebenso wirksamen Ausführung des Rundarmwurfes wird der gestreckte Arm durchaus in Schulterhöhe, in horizontaler Ebene von hinten über seitwärts nach vorne geschwungen. Diese Rundarmwürfe haben vor dem Kegeln die größere Geschwindigkeit voraus und sind daher auch bedeutend schwerer zu parieren, sie verlangen aber große Übung, um Treffsicherheit zu erreichen. Ausgebildetere Spieler werden sich auch an Fälschungen des Balles versuchen; durch Schnellen der vier Finger gegen den Daumen erhält der Ball eine Rotation nach vor- oder rückwärts, wodurch er nach dem Aufspringen vom Boden seinen Flug beschleunigt oder verzögert, oder nach links oder rechts seitwärts, was ihn nach diesen Richtungen seitab springen macht und die Vertheidigung außerordentlich erschwert (siehe auch Capitel 10, Seite 93). Ein guter Einschenker wird mit diesen Finten abwechseln, um dem Schläger ein Anpassen unmöglich zu machen, namentlich die Aufschlagstelle des Balles am Boden sollte veränderlich sein (siehe auch Seite 76). Da Einzelübungen unerläßlich sind, wenn man es zu etwas bringen will, so empfiehlt sich das Einschenken auf ein Thor, hinter dem sich zugleich ein Thorwächter (Wicket keeper) im Anhalten des Balles übt; es ist praktisch, die durchgehenden Bälle dabei durch eine nahe Wand aufhalten zu lassen, falls man nicht vorzieht, eigene Fangnetze (Backstopping nets)



Bild 6. Einschenker und Schläger am Lauf. (Bowler and Batsman.)

aufzustellen, welche aus starken Seilen oder Sehnen geflochten sind und entweder geradlinig oder mit Flügeln an den beiden Seiten (Fig. 13) aufgespannt werden.[1])

Bei jeder Art des Einschenkens, vorzüglich aber beim Rundarmwurf ist ein kleiner Anlauf unerläſslich; man beachte, daſs man nicht § 2 über die Stellung der Füße dabei verletze. Beim Einschenken stellt man sich gewöhnlich so auf, daſs der Wurfarm dem Thore zugekehrt ist — ein „Linker“ wird also das Thor zu seiner Linken haben — den Schläger am Thore verweise man auf die entgegengesetzte Seite des Thores. Vor dem ersten Schlag jeder Serie soll „Achtung“ (Play) gerufen werden. Es ist nicht gut, einen Einschenker zu lange bei der Arbeit zu lassen, da er ermüdet und die Schläger sich überdies an ihn gewöhnen.

Der Thorwächter hat die Aufgabe, den eingeschenkten Ball abzufangen, wenn er am Thor vorbeigegangen ist. Er steht mit gebeugten, etwas gegrätschten Beinen und gebeugtem Oberkörper dicht hinter dem Thore, die Hände zur Fanghaltung bereit (Bild 7). Den wuchtigen Würfen guter Spieler gegenüber sind eigene Handschuhe (Wicket keeping gloves) vonnöthen (Fig. 16); die Volarseite derselben ist aus starkem, gekerbtem, die Dorsalseite aus gewöhnlichem, die Stulpen aus steifem gepreßten Leder (Preis 4 fl.). Den Ball sicher zu fangen und sofort zum Thoreinwerfen bereit zu sein, ist eine schwierige Aufgabe; ein guter Wicketkeeper wiegt ein schwaches Feld auf. Der Ball ist vom ersten Abflug an zu beobachten, um demgemäß Stellung nehmen zu können. Auf das voreilige Verlassen des Thores durch den Schläger ist sorgfältig zu achten, ebenso, ob nicht der Schläger beim Schlage gänzlich aus dem Mal geräth. Während eines Laufes ist der Ball schleunigst dem Einschenker zuzuspielen, falls er dort nöthig sein sollte; stehen aber die Schläger schon bei ihren Malen, so soll man ihn denselben zurollen und nicht werfen, damit nicht durch einen verfehlten Fang neue Läufe entstehen. Der Thorwächter kann zwar in der nächsten Serie Einschenker werden, und es wird sich dies bei Übungsspielen auch der allseitigen Ausbildung wegen empfehlen; in einem Wettspiele jedoch

[1]) Die in England erzeugten geraden Netze haben circa 5 *m* Länge und 1·8 *m* Höhe und kosten loco circa 7 fl.; mit zwei Seitenflügeln, wo sie dann eine Gesammtlänge von 13 *m* haben, erhöht sich der Preis auf 18 fl. (Frank Bryan).



werden diese Rollen ausschließlich an solche Spieler vertheilt werden, die darin besondere Fertigkeit haben.



Bild 7. Thorwächter und Schläger am Schlag.
(Wicket keeper and striker.)

Die Schläger: Der Spieler (Striker), an dem gerade der Schlag ist, stellt sich folgendermaßen auf: ist er z. B. ein Rechtsschläger, so stellt er den rechten Fuß, gleich gerichtet mit der Thorwand, in einiger Entfernung von derselben im Male auf, den linken setzt er unter einem rechten Winkel vor. Von einem Genossen am gegenüberliegenden Thor läßt er sich angeben, ob das aufrechtgehaltene Schlagholz gerade das Thor deckt. Ist es in der richtigen Haltung, so stößt er nahe am Laufstrich eine Vertiefung als Marke für künftige Schläge in den Boden und hält dann das Schlagholz mit beiden Händen und in etwas gebückter Stellung unter einem Winkel von etwa 60^0 nach vorne gegen den Boden (Bild 7).

Diese Ausgangsstellung, bei der sorgfältig darauf zu sehen ist, dass kein Theil des Körpers das Thor gegen den Ball verdeckt (leg bevore wicket), braucht der Schläger nicht beizubehalten; er wird im Gegentheil beim Schlage sich aufrichtend und mit dem rechten Fuß festwurzelnd das Schlagholz leicht nach hinten schwingen und damit zu einem kräftigen Schlage ausholen; der Schlag erfolgt aus dem Handgelenk und gewöhnlich vorwiegend mit der rechten Hand, während die linke mehr leitet. Unschickige Bälle werden auch mit beiden Händen geschlagen. In dem leichten Auf- und Abschwingen des Schlagholzes so recht aus dem Handgelenk liegt eine gute Vorübung für den richtigen Schlag. In gerader Linie zum Thor fliegende Bälle schlage man nur, wenn man seiner Sache sicher ist, sonst halte man sie mit dem Holz an (Stopping). Auch hier würde die Ausgangsstellung nicht für jeden Ball passen; denn springt der Ball in ziemlicher Entfernung vom Thore auf, so würde er dann über das Holz hinweg dennoch an die Barren streifen. In einem solchen Falle erhebe man das Schlagholz ein wenig vom Boden und halte es in verticaler Stellung über der Marke. Für Bälle, welche knapp vor dem Thore aufspringen, würde wieder diese Parade nichts taugen, da der Ball zwischen Schlagholz und Boden durchgienge; in dem Anpassen an die verschiedenen Verhältnisse liegt die Kunst des Schlägers. Es ist wenig empfehlenswert, in hohem Bogen zu schlagen, weil dadurch leicht Fangbälle entstehen; der Ball soll niedrig und in weiten Sätzen fliegen. Immer soll der Schlag dorthin erfolgen, wo keine Feldhüter stehen; besonders wirksam sind Schläge, die den seitwärts herankommenden Ball schräg nach rückwärts ablenken. In allen Fällen beherzige man den Grundsatz, lieber zu decken, als das Thor durch einen Schlag preiszugeben; ein „Sticker" zu sein, d. h. auch bei ungefährlichen Bällen stecken zu bleiben, ist allerdings auch weder besonders ehrenvoll, noch vortheilhaft. Nach jedem Schlage achte man sorgfältig darauf, wenn man nicht läuft, das etwa verlassene Thor sogleich wenigstens durch Berühren des Males mit dem Schlagholz zu decken. Der Schläger am Gegenthor (Batsman) soll so weit aus seinem Male gehen, dass er es gerade noch mit dem Schlagholz berühren kann und dadurch deckt (Bild 6); er muss stets sprungbereit sein, um auf den Wink seines Partners sofort zu laufen; auf schwach geschlagene Bälle hin laufe man lieber nicht, riskiert man aber einen Lauf, dann setze man ihn energisch fort, da Zaudern nur die Gefahr erhöht. In allen Fällen bleibe

man bei dem mehr bedrohten Thor so lange, bis sich der Partner demselben hinreichend genähert hat. Dass nach einer ungeraden Zahl von Läufen die Schläger an den Thoren wechseln, beachte man insoferne, als man bei schwankendem Erfolg lieber einen Lauf unterläßt, als einem gefürchteten Einschenker einen schwächeren Schläger gegenüberstellt.

Die Reihenfolge des Antretens zum Schlage ist beliebig, doch wird man nicht leicht einen guten Schläger zuletzt schlagen lassen, da er zugleich mit dem vorletzten abtreten muss und also möglicherweise gar nicht zum Schlage käme. Scharfen Einschenk-Bällen gegenüber soll man von Schienbeinschützern (Leg guards) (Fig. 17) Gebrauch machen, gewöhnliche kommen pr. Paar auf circa 5 fl. Auch Schlägerhandschuhe (Batting gloves) mit Kautschuckröhren über den Fingern sind des oft schmerzhaften Anpralles der Bälle wegen sehr zu befürworten. Preis pr. Paar circa 5 fl. (Fig. 18).

Die Feldhüter haben die Aufgabe, den Ball, nachdem er die Hand des Einschenkers verlassen, möglichst bald wieder in dieselbe, resp. an die Thore zu bringen. Die Aufstellung im Plane (Seite 68) ist keineswegs bindend, sondern wird je nach Bedarf durch den Kaiser abzuändern sein, der alsbald die starken Richtungen eines jeden Schlägers geschickt herausfinden und entsprechend decken soll. Ein gutes Zusammenspiel im Felde ist der halbe Sieg; daher gilt es für jeden, nach Kräften in seinem Umkreis zu wirken und nicht in das Gebiet des andern zu laufen (namentlich Fänge werden dadurch leicht vereitelt); wer dem Ball am nächsten steht und des Fanges sicher ist, verständige davon den Mitbewerber. Hoch kommende Bälle nehme man vom Schlage weg scharf aufs Ziel und eile behend an die Stelle des wahrscheinlichen Aufschlags am Boden. Die Hände sind für einen solchen Fang nach Art einer Zange (Fig. 14) zu halten; die Hände sollen in Gesichtshöhe, aber nicht vor das Gesicht gehalten werden, damit man sie zugleich mit dem Balle übersieht. Man verabsäume auch nicht, mit nur einer Hand fangen zu lernen. Rollenden oder tief am Boden hinfliegenden Bällen halte man die Hände nach Fig. 15 entgegen. Handschuhe sind dazu nirgends gebräuchlich; man muss die übrigens begreifliche Ballscheu eben überwinden lernen. Der Ball ist nie gefährlich, wenn man auf ihn achthat; stete Aufmerksamkeit ist daher erste Bedingung eines jeden Fängers. Da es darauf ankommt, den Ball schleunigst wieder

an den Einschenker zu bringen, so ist dem Auffangen und sofortigen Weitergeben des Balles viele Übung zu widmen. Das Weitergeben des Balles erfolgt am schnellsten nicht dadurch, dass man ihn von unten im Bogen in die Höhe wirft, sondern indem man die Hand über rückwärts nach oben schwingt und den Ball mit kräftigem, niedrigem Wurf dem Genossen in die Hände spielt. Diese Wurfbewegung soll sich rund an den Fang anschließen und muss fleißig eingeübt werden. Man trage nie den Ball dem Freunde zu, denn der Flug bringt ihn schneller vorwärts als der Lauf; sind die Schläger schon an den Thoren und daher ein Thorlauf aussichtslos, so rolle man den Ball lieber, als durch einen Fehlwurf neue Läufe heraufzubeschwören.

Wettspiele. Der Platz zwischen den Thoren muss sorgfältig hergerichtet und geebnet, die Striche mit Kalk bezeichnet werden; die Maße sind durch den Unparteiischen festzusetzen. Es müssen zwei Unparteiische gewählt werden, von jeder Partei einer, desgleichen zwei Anschreiber. Der Schiedsrichter am Thor des Einschenkers stellt sich dicht hinter das Thor — jedoch so, dass er den Einschenker nicht behindert — und beobachtet hauptsächlich die Stellung des Einschenkers (§ 2), des Schlägers (ob „vorgestanden“), ferner die kurzen Läufe, die Deckung des Males an seinem Thor und sonstige Vorfälle an seinem Thor. Der Schiedsrichter am Thor des Schlagenden steht seitwärts in der Verlängerung des Thorstrichs, um zu beobachten, ob der Schläger das Mal regelrecht vertheidigt, ob die Läufer rechtzeitig anlangen, und was sonst an seinem Thore vorgeht. Nach jedem Wechsel wechseln daher auch die Schiedsrichter die Aufstellung bei ihrem Thor. Die Richter haben allein und bindend zu entscheiden, ob ein Fehler gemacht wurde oder nicht. Können sie untereinander nicht einig werden, so ist weiter zu spielen und der Fall unberücksichtigt zu lassen. In allen Fällen haben die Richter die Reclamation der Gegenpartei abzuwarten, bevor sie eingreifen; nur Fehl- und Weitbälle werden sofort ausgerufen u. zw. vom Richter am Einschenkerthore. Die Berufung erfolgt gewöhnlich zuerst an den Richter am Einschenkerthore; ausgenommen sind die Fälle eines „abgebarrt“, „selbst ab“ und „abgelaufen“ beim Gegenthore, desgleichen wenn der Thorhüter dort einen Fehler begieng. Jedem Schläger stellt der Richter zwei Minuten zum Antritt und zehn Minuten nach einem Gange zur Verfügung. Die Partei, welche auf das „Los“

des Richters sich zu spielen weigert, hat das Wettspiel dadurch verloren. Der Richter oder ein Anschreiber hat auch „Wechsel" (over) zu rufen. Reclamationen, ob ein Spieler ab ist, können darnach nur so lange erhoben werden, als in der nächsten Serie nicht wieder eingeschenkt wurde. Der Sieg wird aus den Notizen der Anschreiber durch den Richter festgestellt. Bei einem Wettspiel kann ein Schläger, der durch körperliche Indisposition verhindert ist, einen Lauf zu unternehmen, durch einen Stellvertreter seine eventuellen Läufe ausführen lassen, falls die Gegenpartei zustimmt. Schläger sowohl als Stellvertreter müssen im Male stehen, sonst wird es nicht als gedeckt betrachtet; der Schläger ist nicht nur „ab", wenn er selbst, sondern auch wenn sein Stellvertreter die Regeln verletzt.

Jede Partei kommt zweimal zum Schlag, außer sie hat in einem Gange schon mehr Punkte als die andere in beiden. Vorgaben bestehen entweder in einer geringeren Zahl von Spielern auf der stärkeren Seite, oder es wird ein Maximum von Läufen für jeden Spieler derselben festgesetzt.

Allgemeine Bemerkungen. Das Feld zwischen und namentlich unmittelbar vor den beiden Thoren soll möglichst horizontal und ohne Unebenheiten, der Boden nicht zu hart sein. Bei Übungsspielen wechsle man öfter die Thorstellen, um die Grasnarbe sich wieder erholen zu lassen. Schläger und Einschenker können, um nicht auszugleiten, Sägespäne an ihren Plätzen aufstreuen lassen. Die sogenannten Cricket-Schuhe (Cricket-Boots) haben an den Absätzen Spitzen, um ein Ausgleiten beim Lauf zu verhindern. Ungefähr dieselben Dienste thun auf die Sohlen genagelte Lederstreifen oder Platten wie beim Fußball. Gute Bälle haben drei parallele Nähte auf jeder Seite des Stoßes; besonders zu empfehlen sind auch diejenigen, bei welchen jede Halbkugel selbst wieder aus zwei Theilen genäht ist. Zur Conservierung empfiehlt sich häufiger Gebrauch von Fett oder Ledersalbe. Die Schlaghölzer sind mit Sorgfalt zu behandeln; sie sollen nie auf den Boden hingeworfen und nichts anderes damit geschlagen werden als Bälle; verwendet man sie schon zum Einschlagen der Thorstäbe, so darf dies nur mit dem Griffknauf geschehen (also in verticaler Stellung des Bats); fleißiges Einölen des Schlagtheiles mit Leinöl conserviert das Holz gut. Leichte Sprünge sind mit Messingdraht zu nähen, nicht mit Bändern zu benageln, die doch wieder abspringen. Kleine Holzverluste schaden wenig; größere Defecte, namentlich an der Verbindungsstelle mit

dem Griff, sind unheilbar. Um das lästige Ablösen der Griffumwicklung zu verhindern, überzieht man dieselbe zweckmäßig mit den käuflichen Gummihülsen, welche auch einen sicheren Halt gewähren. Die Thorstäbe sollen oben Messingköpfe haben, da sich hölzerne namentlich durch das Einschlagen bald derart deformieren, dass die Querhölzer nicht liegen bleiben. Drehbare Messingköpfe sind zwar sehr bequem, aber auch sehr theuer. Für eine größere Zuschauermenge sind bei Wettspielen Cricket-telegraphen angenehm; für unsere Verhältnisse genügt eine Tafel, an welcher von 10 zu 10 Schlägen die Zahl der bis dahin gemachten Läufe in großen Ziffern sichtbar gemacht wird.

Zur Übung ist es vorzuziehen, nicht in der vollen Zahl zu spielen, sondern nur mit höchstens 13 Spielern, von welchen immer zwei am Schlage sind, die übrigen im Felde dienen. Auch die Rollen des Einschenkers und Thorwächters sollen herumgehen, damit jeder Spieler in die Lage kommt, sich darin zu versuchen und zu üben. So ausgestaltete Übungsspiele haben den Vortheil, dass kein Spieler zeitweilig unbeschäftigt bleibt. Von Zeit zu Zeit sollen derart geübte Mannschaften sich dann in einem Wettspiel mit vollem Felde versuchen. Die Resultate solcher Wettspiele sollen stets ebenso aufgezeichnet werden, wie die eventuell größerer Matches mit Gästen, für welche sie bei der Zusammenstellung der Mannschaft die einzig verlässlichen Anhaltspunkte bieten. Das Formulare eines solchen Vermerkblattes [1]) findet sich auf folgender Seite. In der Rubrik „Zahl der Läufe“ werden die von jedem Spieler gemachten Läufe nebeneinander gebucht. In der Rubrik „wie und durch wen ab“ werden voran die jeweiligen Formen des Thorgewinnes eingetragen, als: ausgeballt, abgebarrt, abgelaufen, selbst ab, zweimal geschlagen, vorgestanden, ausgefangen, Feldhindernis. Die „Vorbei“, Weit- und Fehlbälle (ob durch Lauf erhalten oder nicht) werden nebeneinander verzeichnet, wie sie entstehen, da diese Erfolge der Partei und nicht dem einzelnen zugute kommen. Die letzte Rubrik ist nur der Übersicht und Controle wegen da. In die kleinen Quadrate sub Analyse des Einschenkers werden die Erfolge der fünf giltigen Bälle einer Serie bis zum Wechsel eingetragen; Reihenfolge und Bedeutung der Zeichen macht das folgende Beispiel klar: | • + 4 / • 8 | bedeutet, dass beim

[1]) Sie sind geheftet zu 50 Doppelblättern im k. k. Schulbücher-Verlage zu beziehen. Preis 1 K 80 h.

1. Ball kein Lauf entstand, beim 2. Ball 4 Läufe, beim 3. Ball der Schläger ab wurde (ein Kreuz †), beim 4. Ball kein Lauf, beim 5. Ball 3 Läufe erfolgten. Die Fehl- und Weitbälle (nicht die etwa dadurch entstandenen Läufe) werden in die damit überschriebenen nebenstehenden Rubriken in der Reihe verzeichnet, wie sie gemacht wurden. In die Rubrik „Läufe" kommen nur die wirklich gemachten Läufe, nicht die Fehl- und Weitbälle, bei denen kein Lauf gemacht wurde, die aber doch für einen zählen. Dem Einschenker werden nur die Thore gut geschrieben, die er selbst erobert hat. Die Wechsel, die lauflosen Serien (Maiden over) und die Gesammtzahl der eingeschenkten Bälle geben einen guten Einblick in die Thätigkeit des Einschenkers, wenn man sie gegen die Zahl der von ihm eroberten Thore hält. Die fünf letzten Rubriken können natürlich erst nach dem Abtreten des Einschenkers ausgefüllt werden.

Cricket-Wettspiel.

Ort

zwischen und

Gang (Inning).

Nr.	Schläger (Batsman)	Zahl der Läufe (Runs scored)	Wie und durch wen ab (How out)	Einschenker (Bowler)	Summe (Total)
1	N.	2, 4	z. B. ausgeballt (bowled) A	A	6
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
Vorbei (Byes)					
Bein vorbei (Leg Byes)					
Weitbälle (Wide balls) 1, 1					
Fehlbälle (No balls) 1					

Läufe bis zum Fall eines jeden Thores (Runs at the fall of each Wicket)	bei 1	bei 2	bei 3	bei 4	bei 5	bei 6	bei 7	bei 8	bei 9	bei 10	
	6										

Einschenker-Analyse (Analysis of the Bowling).

	Einschenker (Bowler)	Läufe bei jedem Wechsel (Runs from each Over)													Weitbälle (Wides)	Fehlbälle (No balls)	Läufe (Runs)	Thore (Wickets)	Wechsel (Overs)	Wechsel ohne Lauf (Mdns.)	Zahl der Bälle (Bowled)
1	A	⁙		·4 + ··											1, 1	1	9	1	4	1	23
2	B		·2 · ··		·· · 3·																
3																					
4																					
5																					
6																					
7																					

Schiedsrichter:
Datum:

Die Zeilen 1—11 und die Quadrate der Einschenker-Analyse sind doppelt so groß zu halten als die des Formulares. Für jede Partei gehört ein volles Schema.

Das Beispiel zeigt 2 Wechsel der Einschenker A und B.

10. Capitel.

Lawn-Tennis.

Zahl der Spieler: entweder 2 auf jeder Seite (Four-handed game oder Double game) oder 2 auf einer Seite, 1 auf der andern (Three-handed game), oder 1 auf jeder Seite (Single-handed game).

I. Spiel zu vieren.

Spielfeld: ein Rechteck ABCD von 24 *m* Länge und 11 *m* Breite (englisch 23·77 *m* und 10·9 *m*).

EF = GH = IK = 8·20 *m* (engl. 8·23),
EI = KF = GI = KH = 6·40 *m* (engl. 6·4),
XX = 12·80 *m* (engl. 12·79). [1])

Die Linien selbst haben 4 *cm* Breite und sind überall in die Maße mit eingerechnet.

[1]) Die Zahlen sind den englischen Maßen möglichst angenähert, einer neuerer Zeit beliebten vermeintlichen Abrundung, welche namentlich die Innenmaße bedeutend verschiebt, ist nicht Raum gegeben worden. $1^1/_2$ ist nicht runder als 1·40, $8^1/_2$ nicht viel runder als 8·20.

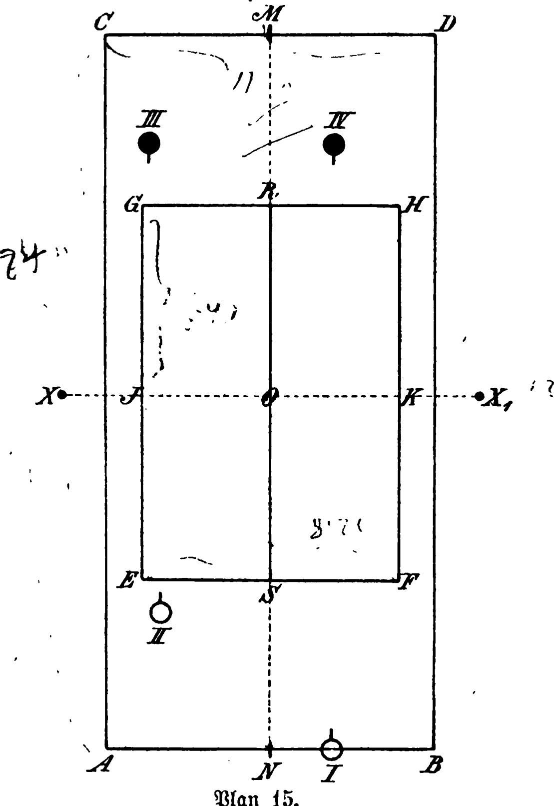
Geräth: In X und X_1 stehen die Pfosten für das Netz (Net), dasselbe soll an den Enden 1·07, in der Mitte 0·91 *m* hoch sein; die Pfosten sollen über dem Boden 1·07 *m* Höhe haben.

Für jeden Spieler gehört ein Netzschläger (Racket), circa ein Dutzend Tennis-Bälle für das Spiel. Ein Ball hat 6·5 *cm* Durchmesser.

Technische Ausdrücke und Erklärungen: ABCD heißt das Spielfeld oder Feld. AB und CD die Grundlinien (Base-lines), AC und BD die Außenseitenlinien (Side-lines), EG und FH Innenseitenlinien (Service side-lines), MN die Mittellinie (Half-court-line), EF und GH Bedienungslinien (Service-lines).

Die Felder IGRO = OKHR = EIOS = FKOS heißen Innenhöfe (Service-courts), die übrige Fläche eines Viertelfeldes Außenhof.

Der Spieler, welcher den Ball durch einen Schlag in das Spiel einführt, heißt Anspieler (Server), sein Ball bis zur Berührung mit dem Boden oder irgend einem Gegenstand Anspielball (Service-ball), der Spieler, welcher nach den Regeln diesen Ball zurückschlagen soll, Rückspieler (Striker-out). Ein Gang (Stroke) dauert vom richtigen Anspielen bis zu einem Fehler irgend einer Partei; ein Spiel (Game) besteht aus mehreren Gängen (s. Zählung), eine Partie (Set) aus mehreren Spielen, ein Wettspiel (Match) aus 3 oder 5 Partien.



Plan 15.

Spielgedanke. Jeder Gang hat zwei Phasen: in der 1. sind die Personen der Schlagenden, der Aufschlagsort des Balles und die Art des Zurückschlagens völlig bestimmt, in der 2. relativ frei. In der 1. Phase muss a) der normierte Anspieler den Ball direct vom Racket weg so in den ihm diagonal gegenüberliegenden Innenhof schlagen, dass er dort am Boden aufschlägt und b) der normierte Rückspieler ihn nach dem ersten Aufschlag am Boden seines Innenhofes so zurückgeben, dass er direct in die feindliche Platzhälfte fliegt. In der folgenden Phase ist es das Bestreben eines jeden Spielers einer Partei, in beliebiger Aufstellung und Reihenfolge durch einen einmaligen Schlag mit dem Netzschläger den Ball, sei es aus der Luft oder nach (nur) einmaligem Aufsprung am Boden, derart in das feindliche Gebiet zu spielen, dass er nicht über dessen Grenzen fliegt und von dem Gegner unter denselben Bedingungen nicht wieder zurückgegeben werden kann.

Zählung. Jeder Fehler, welchen eine Partei macht, und wodurch sie den betreffenden Gang verliert, wird der anderen gutgeschrieben.

Jede Partei, welche	einen Gang	gewonnen	hat,	zählt	15	Punkte	(fifteen)
„ „ „	zwei Gänge	„	„	„	30	„	(thirty)
„ „ „	drei	„	„	„ „	40	„	(forty)

Gewinnt eine Partei auch noch den vierten Gang, ohne dass es die andere bis dahin auf 40 gebracht hat, so zählt sie „Spiel“ (Game) und hat es gewonnen. Haben jedoch beide Parteien 40 (Punkte), so heißt dies „Einstand“ (Deuce). Die Partei, welche den darauffolgenden Gang gewinnt, zählt „Vortheil“ (Advantage); gewinnt sie auch noch den nächsten, so hat sie „Spiel“ (game), verliert sie ihn, so ist „wieder Einstand“ (Deuce again) u. s. w., bis eine Partei beide auf Einstand folgende Gänge und damit das Spiel gewonnen hat. Die Zählung hat laut zu geschehen; so oft beide Parteien gleich stehen, wird der Punktzahl das Wort „beide“ (all) hinzugefügt, also 15 beide (Fifteen all), 30 beide (Thirty all), aber nicht: 40 beide (Forty all), sondern Einstand (Deuce). Die Punkte des Anspielers gehen beim Ausrufen immer voran; zählt die Partei des Anspielers „Vortheil“, so ruft man „Vortheil hier“ (advantage in), im anderen Falle „Vortheil dort“ (Advantage out). Eine Partie (Set) ist gewonnen, wenn eine Partei zuerst sechs siegreiche Spiele zählt (Game and set). Es kann jedoch auch „Partie mit Vortheil“

(Advantage set) verabredet werden. Haben in diesem Falle beide Parteien fünf Spiele gewonnen, so heißt dies „Spieleinstand“ (Games all); das nächste gewonnene Spiel wird mit „Spielvortheil“ (Advantage-game) ausgerufen und im übrigen ähnlich wie oben bei den Gängen verfahren, bis endlich eine Partei mit beiden auf Spieleinstand folgenden Spielen die Partie gewinnt. Die siegreichen Spiele einer Partei werden ausgerufen z. B. eins zu Null (One to love), zwei zu zwei (Two to two), vier zu fünf (Fore to five) ꝛc.

Aufstellung: Bei Beginn des ersten und jedes folgenden ungeraden Ganges steht der Anspieler (I) beim Schlage des Anspielballes an der rechten Hälfte der Grundlinie — das Gesicht zum Netz gewendet gedacht — in irgend einem Punkt derselben, sein Partner (II) irgendwo diesseits des Netzes, am besten in der linken Hälfte seiner Platzseite. Der Rückspieler (III) steht auf oder hinter dem dem Anspieler diagonal gegenüberliegenden Innenhof, sein Partner (IV) deckt die andere Seite der Platzhälfte.

Beim zweiten und jedem folgenden geraden Gange steht I beim Anspiel an der linken Hälfte der Grundlinie und IV ist sein Rückspieler, die beiden Partner haben analoge Aufgaben wie früher. Während eines Spieles muss also durch alle Gänge hindurch der Anspieler derselbe bleiben, die Person des Rückspielers nach jedem Gange wechseln. I und II wechseln also nach jedem Gange Stellung, aber nicht Function, III und IV die Aufgabe, nicht aber die Stellung.

Angenommen, dass im ersten Spiele I Anspieler und III Rückspieler im ersten Gange desselben war, gestaltet sich die Aufstellung in den weiteren Spielen, wie folgt:

Im	1. Spiel,	2. Spiel,	3. Spiel,	4. Spiel,	5. Spiel ꝛc. wird
Anspieler	I	IV	II	III	I
Rückspieler im 1. Gange	III	I	IV	II	III

Während einer Partie darf an dieser Ordnung nichts geändert und etwa linke und rechte Feldseite von den Partnern einer Partei vertauscht werden. In der nächsten Partie wird, dieselben Spieler vorausgesetzt, in der Reihenfolge so fortgefahren, als wäre die vorausgehende noch nicht zu Ende.

Regeln:

1. Vor dem Beginn des Spieles wird gelost (siehe Cap. 1 über Wählen und Losen); die Partei, für welche das Los entscheidet, hat das Recht zuerst anzuspielen — die Person des Anspielers bestimmt sie selbst — die andere Partei wählt die Platzseite.

2. Beim Anspielen muss a) der Anspieler auf der durch die Aufstellungsordnung (siehe Aufstellung) bestimmten Seite stehen; b) ein Fuß desselben während des Schlagens über der Grundlinie sich befinden, der andere hinter ihr; c) der Ball direct vom Racket weg, ohne das Netz zu streifen, in den diagonal gegenüberliegenden Innenhof der feindlichen Platzseite zu Boden fallen (die Umgrenzungslinien zählen zum Hof); d) der Ball darf nicht seinen Mitspieler treffen.

Vor dem Schlage hat der Anspieler „Achtung" (Play) zu rufen und soll nicht früher schlagen, als bis der Rückspieler durch den Ruf „Los" (Ready) sich als bereit erklärt hat.

3. Fehlt der Anspieler in einem Gange gegen eine der Bedingungen a) b) c) und d), so hat er das Recht zu einem zweiten Anspielball unter denselben Bedingungen. Der Ruf „Achtung" entfällt hier, doch muss dem Rückspieler Zeit zur Bereitschaft gelassen werden.

4. Der Rückspieler darf den angespielten Ball nur schlagen, wenn er einmal und nur einmal vom Boden des richtigen Hofes aufgesprungen ist.

5. Ist der Ball nach richtigem An- und Rückspielen im Spiele, so kann ihn jeder Spieler aus der Luft oder nach einmaligem Aufsprung vom Boden seiner Platzseite wegnehmen, muss ihn aber so schlagen, dass er mit nur einmaligem Schlage und direct vom Netzschläger weg in das feindliche Gebiet gelangt und nicht außerhalb desselben zu Boden fällt.

6. Der Ball kommt aus dem Spiele, und der Gang ist dadurch beendet, wenn:

a) der Anspieler zweimal hintereinander fehlerhaft anspielt;

b) der Rückspieler den Anspielball im Fluge nimmt oder
mit Netzschläger, Körper oder Kleidung streift oder
nach dem ersten Aufschlag im richtigen Hof verfehlt oder so zurückschlägt, dass er außerhalb des Feindesgebietes zu Boden fällt;

c) der Partner des Rückspielers den angespielten Ball nimmt;

d) irgend ein Spieler den Ball im Spiele ins Netz schlägt;

e) irgend ein Spieler oder beide Partner den Ball zwei- oder mehrmals hintereinander schlagen;

f) irgend ein Spieler den Ball so schlägt, dass er außerhalb der feindlichen Platzhälfte zu Boden fällt;

g) irgend ein Spieler den feindlichen Ball weder aus der Luft noch nach dem ersten Aufschlag am Boden seiner Platzseite nimmt;

h) irgend ein Spieler den Ball auf feindlichem Gebiet mit dem Racket trifft;

i) irgend ein Spieler von dem Ball am Körper oder der Kleidung oder dem nicht schlagbereiten Racket getroffen wird;

k) irgend ein Spieler im Spiele das Netz oder eine Stütze desselben (Pfosten, Spannstrick) berührt.

Sämmtliche Fehler werden immer der Gegenpartei gutgeschrieben und gewinnen ihr je einen Gang; gehäufte Fehler werden nur für einen gerechnet. Ein Einspruch seitens der Gegenpartei soll sofort erhoben werden; nach Beginn des nächsten Ganges bleibt er wirkungslos. Ein Fehler soll nicht absichtlich übersehen werden; von zwei aufeinander folgenden Fehlern gilt der erste.

Erläuterungen und Zusätze. ad 2. Der Anspieler muss nicht gerade mit dem einen Fuß die Grundlinie berühren, er kann ihn auch zum Schlag ausholend darüber in der Luft halten; nach dem Moment des Schlagens können auch beide Füße ins Spielfeld gesetzt werden, wie dies z. B. bei einem Anlauf leicht geschieht.

ad 3. Der Ball wird nicht als angespielt, also überhaupt nicht gerechnet und als „Hindernis" (let) ausgerufen, wenn:

α) er beim Schlage vom Racket nicht getroffen wurde;

β) im Fluge das Netz streift, aber in den richtigen Hof fällt, „Netzball" (Net-ball);

γ) der Ball einen Nichtspieler trifft, aber sonst gut gewesen wäre;

δ) der Anspieler durch ein unverschuldetes Vorkommnis beim Schlagen behindert wird;

e) der Anspieler den Ball anspielt, bevor der Gegner bereit war und „Los“ (Ready) gerufen hat. Die Bereitschaft wird aber angenommen, und der Ball gilt, wenn auch ohne den Ruf „Los“ irgend eine Schlagbewegung nach dem Balle gethan wurde.

Spielt irrthümlich der Partner statt des rechtmäßigen Anspielers an, so tritt bei Reclamation des Fehlers sofort dieser an seine Stelle, übernimmt dessen eventuelle Lasten, und das Spiel geht weiter. Wird der Fehler aber erst am Schlusse eines Spieles reclamiert, so tritt jener beim zweitnächsten Spiele an seine Stelle, und die künftige Reihenfolge wird darnach geändert.

ad 6 a) Ein „Hindernisball“ zählt gar nicht; dass zwei Netzbälle, ob nacheinander oder durch einen anderartig fehlerhaften Anspielball unterbrochen, wie ein schlecht angespielter Ball gerechnet werden, wird zwar häufig prakticiert, ist aber in den Gesetzen der L. T. A. nicht begründet. Schlecht angespielte Bälle werden gewöhnlich mit „falsch“ (fault) ausgerufen, resp. von der Gegenpartei reclamiert, speciell mit „über“ (out), wenn sie über die Grenzen des richtigen Hofes fliegen.

ad 6 b) Weder gut angespielte Bälle dürfen von dem Rückspieler im Fluge genommen werden, noch solche, die offenbar oder nach der Meinung des Spielers „über“ (out) gehen würden. Auch nicht außerhalb seines Hofes darf der Rückspieler einen solchen Ball irgendwie früher aufhalten oder berühren, da der Anspielball erst dann „über“ ist, wenn er außerhalb des Hofes den Boden berührt hat (Siehe f).

ad 6 d) Wenn der Ball im Flug das Netz bloß streift und doch in die feindliche Platzseite fällt, so ist dies kein Fehler; ebenso wenn der Ball von einem Pfosten oder einer Stütze des Netzes abspringt und in die feindliche Platzseite fällt.

ad 6 e) Der Ball darf auch nicht nach dem Anhalten eine Zeitlang mit dem Netzschläger getragen werden. Als Schlag zählt nur das wirkliche Treffen des Balles; wurde also der Ball beim ersten Hieb verfehlt, so kann noch immer (etwa durch Rückwärtslaufen) giltig geschlagen werden.

ad 6 f) Geht der Ball im Spiel über die Grenzen der feindlichen Platzhälfte, so ist er so lange nicht „über“ (out), bis er den Boden oder einen fremden Gegenstand (also nicht einen Mitspieler oder dessen Netzschläger) berührt hat, er darf auch nicht früher vom Gegner als „über“

reclamiert werden. Schlägt derselbe ihn dennoch vorher, so ist der Ball gut und die Folgen seines Schlages erwachsen in Kraft.

ad 6 g) Ist ein Ball zwei- oder mehrmal hintereinander vom Boden aufgesprungen, so wird er als „doppelt“ (Double, second) ausgerufen. Springt der Ball gar nicht vom Boden auf, sondern rollt oder gleitet an demselben weiter, so muss er hinter der ersten Berührungsstelle genommen werden, sonst zählt er als „doppelt“. Auch der Ball, der einen zufällig im Spielfeld am Boden liegenden Ball trifft, ist giltig und muss genommen werden. Der Spieler kann beim Zurückschlagen überall, auch außerhalb der Grenzen seiner Platzhälfte stehen, nur nicht jenseits des Netzes auf feindlichem Gebiete.

ad 6 h) Der Ball muss geschlagen sein, bevor er die Netzebene überschritten hat; in Fortsetzung der Schlagbewegung aber darf ein Spieler immerhin in feindliches Gebiet hinübergreifen. Diese Bestimmung ist auch für den nicht seltenen Fall wichtig, wo der Ball, sei es durch Fälschung oder andere Ursachen, von selbst wieder über das Netz in das Gebiet des Spielers zurückspringt, der ihn geschlagen hat, und daher nach Regel 5 von dem Gegner vorher genommen werden muss.

ad 6 i) Die Berührung zählt für jeden Spieler auch dann als Fehler, wenn derselbe dabei außerhalb seiner Feldhälfte stand.

ad 6 k) Auch mit dem Netzschläger darf das Netz in keiner Weise berührt werden, auch nicht etwa dadurch, dass er der Hand entfliegt, außer es war schon vorher durch einen Fehler der Gegner der Gang zweifellos zu Ende, also der Ball außer Spiel [1]).

Winke. Der Netzschläger, auch kurz Schläger, wird am besten am oberen (Knauf-)Ende des Griffes mit Gabelgriff (den Daumen den anderen Fingern entgegen) und fest umfasst. Das Anspielen wird hauptsächlich in zwei Formen geübt. In der ersten wird der Ball von der freien Hand gegen den tief gehaltenen Schläger fallen gelassen und von demselben (am besten mit der Mitte des Netzes) aufgenommen und geschlagen. Das gibt stark gekrümmte Flugbahnen, Bogenwürfe genannt, und eine geringe Geschwindigkeit, daher die Aufschlagstelle leichter

[1]) In diese Regeln sind die neuesten Bestimmungen der Lawn-Tennis-Association aufgenommen.


Bild 8. Das Anspiel (Service).

berechnet und der Ball auch schon wegen seiner größeren Sprunghöhe leichter genommen werden kann; diese Art ist hauptsächlich bei den Damen beliebt. Die zweite Form ist schwieriger auszuführen. Der Ball wird von der freien Hand leicht in die Höhe geworfen und im höchsten Punkt oder beim Herabfallen mit dem aufrecht gehaltenen Schläger (wieder am besten in der Mitte) getroffen. (S. Bild.) Wegen der hier möglichen großen Wucht des Schlages beschreibt der Ball fast eine gerade Linie und fliegt mit bedeutender Geschwindigkeit, wodurch der Rückspieler schweren Stand bekommt; allerdings fliegen solche Bälle auch leichter über ihr Ziel. Wichtig ist es und von großem Vortheil, mit der Richtung der Anspielbälle stets zu wechseln, so dass der Rückspieler sich in der Erwartung täuscht. Besser als Bälle, welche auf seiner Schlagseite aufspringen, sind solche, die direct auf ihn zu oder noch weiter rückseits fliegen. Der Anspieler nimmt gewöhnlich vor einem Gang zwei Bälle zur Hand, um nicht Zeit und die gemachte Erfahrung zu verlieren. Der Rückspieler soll namentlich bei scharfen Bällen weit hinter seinem Hofe stehen, denn einen kurz gehenden Ball kann er durch Vorlaufen immer noch leicht erreichen; den Anspieler muss er scharf ins Auge fassen. Der Ball im Spiele ist leichter nach dem Aufschlag zu nehmen als im Fluge, besonders wenn er bereits im absteigenden Ast der Flugbahn sich

befindet. Volleys oder Flugschläge und Half-Volleys (bei welch letzeren der Ball mit gegen den Boden gestemmtem Racket empfangen wird) setzen schon routiniertes Spiel voraus. Daher ist es besser, sich mehr in der Nähe der Bedienungslinie oder hinter derselben aufzuhalten, als am Netze zu spielen, wo außerdem weniger feindliche Flugbahnen im Bereiche liegen. Allerdings sind gleich vom Netz zurückgeschlagene Bälle wirkungsvoller und ihr giltiger Streukegel ein größerer. Im allgemeinen sollen sich Anfänger nicht so in die Aufgabe theilen, dass einer in der Nähe der Grundlinie die weiten, der andere bei der Bedienungslinie oder vor derselben die kurzen Bälle nimmt, sondern dass einer die linke der andere die rechte Platzseite vertheidigt; am Netz zu spielen ist nur dort zulässig, wo man einen sehr gewandten Partner zum Rückhalt hat. Der Ball ist stets dorthin zu schlagen, wo kein Gegner steht, gegen minder gewandte Spieler auch direct auf sie zu. Der Ball soll möglichst scharf und knapp über das Netz, nicht in hohem Bogen fliegen. Der feindliche Ball ist vom Anfang seiner Flugbahn an zu beobachten, darnach die wahrscheinliche Aufschlagstelle zu berechnen und dort Stellung zu nehmen. Man erwarte ihn gelassen, ein ängstliches Hin- und Hertrippeln macht nicht nur schlechten Eindruck, sondern vereitelt auch ein berechnendes Zielen. Man komme ihm nicht mit der Hand oder gar mit gestrecktem Arm entgegen, sondern lasse ihn bis dicht an den etwas nach rückwärts genommenen Netzschläger (also etwas hinter sich) herankommen und führe dann nach kurzem Ausholen rasch und kräftig den Schlag und zwar möglichst aus dem Handgelenk, nicht mit steifem Arm. Das Hand- und Ellengelenk



Bild 9. Der Rückspieler (Preparing to receive the service).

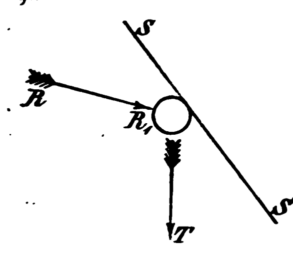
spielt hier wie beim Fechten die Hauptrolle, und es kann nicht genug auf dieses Moment hingewiesen werden.



Bild 10. Schlag „über die Hand“ (Back-hand).

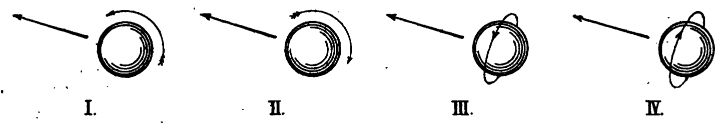
Der Schlag kann in allen möglichen Armhaltungen und Körperstellungen, von oben, unten oder seitwärts links wie rechts erfolgen. Beispiele hievon geben die Bilder 8—13. Will man über Anfängerleistungen hinauskommen, so muß der Schlag über die Hand (Back-hand) ebenso geläufig werden, als der Schlag vor der Hand (Fore-hand). Bälle im Fluge über die Hand zu nehmen (Back-hand volleys) erfordert schon eine bedeutende Fertigkeit; nicht unerwähnt soll hier auch der „Smash“ oder Kraftschlag bleiben, bei welchem ein mit geringer Geschwindigkeit ankommender oder vom Boden aufspringender Ball ein- oder beidhändig mit großer Wucht derart über das Netz geschlagen wird, daß es fast unmöglich wird, ihn wieder zu nehmen.

Schon bei schwachen Schlägen, noch mehr aber bei bloßem Entgegenhalten des Rackets treten die Reflexionsgesetze für elastische Körper in den Vordergrund, denen zufolge der Ball unter einem gleichgroßen Winkel abprallt, als er ankam, aber nach entgegengesetzter Richtung. Würde man also z. B. dem in der Richtung RR, ankommenden Ball das Racket SS in der gezeichneten Lage entgegenhalten, so müßte er in der Richtung gegen T zu Boden fliegen.



Von großer Wichtigkeit ist ein methodisches Zusammenspielen. Die Partner sollen weder zusammen nach einem Balle rennen, noch sich ihn gegenseitig überlassen wollen; man soll ferner nie einen Ball nehmen, der dem Partner bequemer zur Hand kommt. In dem gegenseitigen Verstehen und Entgegenkommen liegt meist die Gewähr des Erfolges und auch ein Hauptreiz des Spieles zu Vieren. Man soll ferner stets darauf gefasst sein, dass der Ball wieder zurückgespielt werden kann. Entschuldigungen wie: man hätte nicht gedacht, dass er genommen werden könne, nehmen sich sehr schlecht aus.

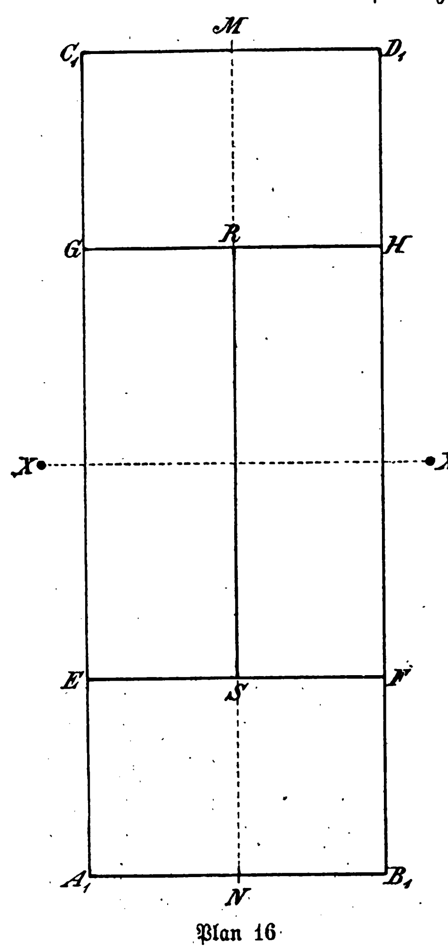
Einem ausgebildeteren Spiele sind die Fälschungen vorbehalten. Die Fälschung kommt nach dem Aufschlag am Boden zur Wirkung und äußert sich als beschleunigtes oder verzögertes Vorwärts- oder gar Zurückspringen, oder als ein Abspringen nach der Seite und unterliegt ähnlichen Gesetzen wie beim Billardspiel oder Kegeln durch die Eigenrotation der Kugel. Die vier Hauptfälle sind: I. Rotation nach vorwärts, II. nach rückwärts, III. nach links, IV. nach rechts.



Die I. gibt ihm nach dem Aufsprung eine größere Beschleunigung, die II. verzögert ihn oder macht ihn gar zurückspringen, bei der III. springt er nach links ab, bei der IV. nach rechts. Während beim geraden Schlag die anfängliche Flugrichtung senkrecht steht auf der Schlägernetzebene, bildet sie bei Fälschungen mehr oder weniger spitze Neigungswinkel und überdies wird der Netzschläger an dem daran anliegenden Ball vorbeigezogen. Bei der Rotation I. wird der Schläger in schräger Richtung von oben nach abwärts gezogen, bei II. von unten nach aufwärts, die streifende Ebene des Schlägers (und somit des Zuges) sieht gegen den Zielpunkt. Rotation III. wird z. B. erzielt, indem der Schläger schräg von oben nach abwärts gezogen wird, wobei der Ball auf seiner rechten Seite (vom Spieler aus gesehen) anliegt und die streifende Ebene des Schlägers gegen einen mehr rechts seitwärts vom Ziele gelegenen Punkt sieht; bei IV. liegt der Ball an der linken Seite an und das Racketnetz sieht mehr nach links seitwärts vom Ziele. Dies sind die gebräuchlichsten Arten des „Schneidens“, womit zugleich gesagt sein soll, dass die erwähnten Rotationen auch auf

andere Arten zustande kommen können, worauf hier nicht näher eingegangen werden kann. Bild 11 zeigt als Beispiel die Ausführung einer Fälschung nach links.

II. Spiel zu Zweien.



Plan 16

Beim Spiel zu Zweien (Single game) erfährt das Spielfeld einige Veränderungen; die Linien EG und FH werden beiderseits bis zu den Grundlinien verlängert, die Außenseitenlinien aber weggelassen, so dass das Feld nachstehende Gestalt erhält; die Maße der stehengebliebenen Linien sind dieselben wie früher. Die Zählung bleibt ebenfalls dieselbe. Bezüglich der Aufstellung ändert sich nichts, was nicht durch den Wegfall der Partner von selbst sich ergäbe. Der Anspieler steht beim ersten Gang auf der rechten Seite der Grundlinie und wechselt in jedem Gange die Anspielseite; der Rückspieler steht ihm diagonal gegenüber, wechselt also in der Vertheidigung den Hof. Nach jedem zweiten Spiele kommt wieder derselbe Anspieler daran. Auch Spielgedanke und Regeln können völlig aus dem Spiel zu vieren entnommen werden mit der Modification, dass alle Bestimmungen über die Partner wegfallen.

Beim Single-Spiel wird man besserthun, den Ball erst nach dem Aufschlag am Boden zu nehmen, als sich auf Flugschläge zu verlassen. Der Ball wird infolge dessen nicht so schnell aus dem Spiel kommen als beim Spiel zu Vieren, wo ein Gang häufig nach 3—4 Schlägen beendigt ist (der Fall, der im Jahre 1884 bei einem Match in Liverpool sich ereignete,

wo im Double Game der Ball gar 38 mal hin und her gieng, steht vereinzelt da). Das Spiel ist daher auch anstrengender und erschöpft leichter. Sein Reiz liegt darin, dass man auf sich selbst angewiesen ist; in dieser Beziehung ist es aber keineswegs als eine Vorschule für das Double Game anzusehen, das Rücksichtnahme heischt, wie denn auch brillante Single-Spieler im Spiel zu Vieren oft den kürzeren ziehen.

III. Spiel zu Dreien.

Dasselbe gleicht in allen Punkten dem Spiel zu Vieren; die einzige Veränderung besteht darin, dass der Einzelspieler in jedem Gange als Rückspieler den Vertheidigungshof wechselt und in jedem zweiten Spiele Anspieler wird. Dass für seine Platzhälfte nur die Umgrenzungslinien des Feldes für das Spiel zu Zweien gelten sollen, ist in den Regeln der L. T. A. keineswegs begründet. Man kann dies halten, wie man will, wie überhaupt diese Spielweise nur einer Verlegenheit abhelfen soll und keine normale Form darstellt.

Zum Schlusse sei noch bemerkt, dass die Ehrlichkeit im Einbekennen eigener Fehler oder gegnerischer Errungenschaften nicht scrupulös genug sein kann. In zweifelhaften Fällen lasse man dem Recht, dessen Spiel sonst im Nachtheil ist. Die ziemlich einseitige Inanspruchnahme des Schlagarmes gebietet Maßhalten; eine Stunde täglich oder zwei Stunden jeden zweiten Tag wird von englischen Autoritäten als Übungsgrenze angesehen. Wird das Spiel bis zur Übermüdung fortgesetzt, so sinkt auch die Aufmerksamkeit, und man gewöhnt sich leicht unrichtiges Spielen an.

Wettspiele. Es versteht sich von selbst, dass der Platz im Falle eines Wettspiels mit besonderer Sorgfalt hergerichtet und dafür gesorgt sein muss, dass das Publikum das Feld und seine Umgrenzung nicht betritt. Der Schiedsrichter hat dafür zu sorgen, dass die richtigen Maße eingehalten werden und das Netz stets die richtige Höhe habe.

Zur Überwachung dienen zwei Linienrichter und ein Schiedsrichter. Die Linienrichter postieren sich in der Verlängerung der Bedienungslinien (so dass sie das Spiel nicht stören) und auf entgegengesetzten Seitenlinien, um beiderseits die „Über"-Bälle besser beobachten zu können. Ihr Urtheil ist nur unanfechtbar bezüglich der Linienüberschreitung und der richtigen Stellung des Anspielers (Regel 2). In allen übrigen Fällen können sie über Befragen des Schiedsrichters ihre Meinung abgeben. Der Schieds-

richter steht in der Verlängerung des Netzes, am besten auf einem erhöhten Punkte. Er ist allein competent in allen Angelegenheiten, außer Linien=



Bild 11. „Schneiden" über die Hand (Back-hand drive).

überschreitung und fehlerhafter Stellung des Anspielers; er entscheidet also auch, ob ein Ball das Netz streifte oder nicht. Verschieden von den bisher behandelten Spielen gilt beim Tennis=Spiel als Regel, dass alle Fehler sofort, ohne also Anfragen oder Reclamationen abzuwarten, von den Richtern, jedem nach seinem Ressort, ausgerufen werden müssen und die Spieler sich nach dieser Erklärung zu benehmen haben, die für sie bindend ist. Dem Schiedsrichter obliegt es auch überdies, nach jedem Gange den

Stand des Spieles auszurufen — die Punkte des Anspielers werden dabei zuerst genannt — und nach jedem Spiel ebenso den Stand der Partie (mit Namen). Er hat auch den Verlauf des Spieles zu buchen, am bequemsten in einem Vermerkblatt, wovon Seite 101 ein Formular zeigt. Außerdem soll er die Spieler veranlassen, nach jeder Partie (Set) die Platzseiten zu wechseln. wenn nicht etwa ausgemacht wird, dies nach jedem vierten Spiele zu thun. Wird mit Vorgaben gespielt, so hat er diese vor jeder Partie auszurufen. Machen es unvorhergesehene Zwischenfälle nöthig, so unterbricht oder schließt er das Spiel.



Bild 12. „Smash" (fore-hand).

Die Anwesenheit des Schiedsrichters vereinfacht in allen zweifelhaften Fällen oder solchen mangelhafter Beobachtung das Spielen außerordentlich, und es sollte daher auch bei gewöhnlichen Spielen ein Unparteiischer (Umpire) fungieren, der zugleich die Zählung übernimmt oder controliert. Da jeder Fehler von demselben ausgerufen werden muss und nicht weiter bestritten werden darf, so haben die Spieler freie Hand für das regelrechte Spiel. Grundsätzlich gilt von zwei auf verschiedenen Seiten vorgefallenen Fehlern immer der zeitlich erste, über den auch zuerst

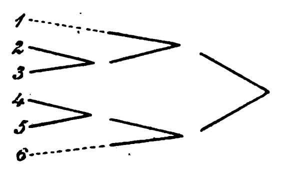
entschieden werden muss. Hat z. B. Spieler A den Ball „über“ geschlagen also so, dass er jenseits der Grenzlinien zu **Boden** gieng, und es schlägt ihn B, der dies nicht sofort bemerkte, im Eifer zurück, aber ins Netz, so zählt **dem** A der Fehler, wenn ihn der Richter als Fehler agnoscierte, gleichviel, ob der Ruf „über“ (out) des Richters vor oder nach dem Schlage des B ertönte. Kein Spieler darf also den Fehler des Gegners absichtlich ignorieren und weiterspielen. Geschieht es unabsichtlich, so bleiben dennoch alle Folgen des Weiterspielens wirkungslos, und es zählt bloß der erste übersehene Fehler.

Die Lawn-Tennis-Wettspiele werden bei größerer Betheiligung zu Tournieren, d. h. der Sieger muss seine Gegner der Reihe nach überwunden haben. Tourniere werden entweder durchaus im Spiele zu Vieren ausgefochten, wo also voraus bestimmte Paare als Bewerber um den Sieg antreten, oder im Spiel zu Zweien, niemals zu Dreien.

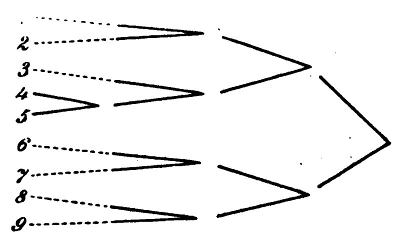
Im Spiel zu Zweien werden die Theilnehmer numeriert; ihre Zahl soll eine Potenz von 2 sein. Die Gegner werden nach den fortlaufenden Nummern zusammengestellt, also 1 mit 2, 3 mit 4 ꝛc. und bilden die 1. Runde. Die Sieger der 1. Runde werden wieder in der Reihenfolge der Ziffern zur 2. Runde zusammengestellt, hat also 2, 3, 6 und 8 in der 1. Runde gewonnen, so stehen sich nun 2 — 3 und 6 — 8 gegenüber. Die Sieger der 2. Runde bekämpfen sich in derselben Weise in der 3. u. s. f. Die letzte Runde besteht nur mehr aus einem Paar, aus dem der endgiltige Meister hervorgeht. Beim Spiel zu Vieren findet derselbe Vorgang mit den zusammengehörigen **Paaren** statt; es kann also auch hier nur ein Paar, nicht ein einzelner, Meister werden.

Ist die Zahl der Angemeldeten keine Potenz von 2, so treten in der 1. Runde nur soviel Paare zum Kampfe an, dass die Zahl der Sieger mit der Zahl der nicht angetretenen (a Bye) in der 2. Runde eine Potenz von 2 ergibt. Das folgende Schema zeigt dies für 6 und 9 Anmeldungen:

1. Runde. 2. Runde. 3. Runde.



1. Runde. 2. Runde. 3. Runde. 4. Runde.



Die Vertheilung erfolgt dabei in der Weise, dass von oben und unten gleichviel Spieler in der 1. Runde nicht antreten. Bei ungerader Theilnehmerzahl ist die Zahl der nicht Antretenden von unten um 1 größer als von oben. In gleicher Weise wird beim Spiel zu Vieren mit den Gruppenpaaren verfahren.

Jedes Match einer Runde hat drei Partien, jede wird gewöhnlich ohne „Spielvortheil" gespielt (also kein advantage set), um nicht zuviel Zeit zu verlieren; allenfalls in der letzten Runde kann davon eine Ausnahme gemacht werden.

Zur Ausgleichung der Kräfte verschieden starker Spieler dienen die Vorgaben.

Die Plus-Vorgabe besteht darin, dass der stärkere Spieler mit 0, der schwächere mit einer höheren Punktzahl die gegnerischen Fehler zu zählen beginnt. Bei der Minus-Vorgabe fängt der stärkere Spieler unter 0, der schwächere von 0 zu zählen an. Die Vorgaben werden abgestuft, indem entweder nur bei einem, oder zweien oder mehreren Spielen die Vorgabe in Kraft tritt. $^1/_6$ 15 heißt der Terminus, wenn in je einer Serie von 6 Spielen (sämmtliche Spiele der drei Partien fortlaufend numeriert gedacht) nur bei einem Spiele die Punktzahl 15 vorgegeben wird, $^2/_6$ 15, wenn dies bei zweien geschieht u. s. f. Bei den Plus-Vorgaben werden zuerst aufsteigend die geraden, sodann absteigend die ungeraden Spiele mit den Vorgaben belegt, also nach der Reihe das 2., 4. und 6., sodann das 5., 3. und 1.; bei den Minus-Vorgaben werden umgekehrt zuerst die ungeraden Spiele auf-



Bild 13. Back-hand half-volley.

steigend, sodann die geraden absteigend mit Vorgaben bedacht. Minus-Vorgabe $^4/_6$ 15 heißt also, dass im 1., 3., 5. und 6. Spiele der stärkere Spieler mit —15 zu zählen beginnt; bei + $^5/_6$ 15 tritt der schwächere Spieler beim 2., 3., 4., 5. und 6. Spiele mit +15 ins Spiel, der stärkere überall mit 0. Wird bei allen 6 Spielen einer Serie 15 vorgegeben, so ist dies $^6/_6$ 15 oder schlechtweg 15, worauf in weiterer Steigerung 15 $^1/_6$, 15 $^2/_6$ u. s. f. bis 30 positiv oder negativ vorgegeben werden kann. Die Vertheilung auf die einzelnen Spiele erfolgt in gleicher Weise wie oben. — 15 $^2/_6$ heißt also, dass der stärkere Spieler im 1. und 3. Spiel bei — 30 zu zählen anfängt, bei den übrigen mit 15; der schwächere beginnt überall mit 0. Bei + 15 $^3/_6$ zählt der stärkere überall von 0 weg, der schwächere aber im 2., 4. und 6. Spiele jeder Serie von 30, in den übrigen von 15 weg.

Anbei nach englischem Muster ein Tennis-Vermerkblatt, wie es für gewöhnliche Wettspiele und Tourniere vollständig ausreicht [1]).

Die Notierung erfolgt derart, dass in jedem Spiele die vom Anspieler gewonnenen Gänge in der oberen Reihe, die des Gegners in der unteren eingetragen werden. (Siehe Formular unten.)

Tabelle I zeigt den Spielverlauf in einem Spiel zu Vieren ohne Vorgabe, Tabelle II desgleichen in einem Spiel mit Plus-Vorgabe (C und D haben z. B. + 15 $^2/_6$ voraus), Tabelle III zeigt ein Spiel zu Zweien mit Minus-Vorgabe (A schuldet dem B $^5/_6$ 15). Das Spiel steht nach dem

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10. Gang
bei I.	15 : 0,	15, beide	30 : 15,	30, beide	30 : 40,	Einstand,	Vortheil, (hier)	Wieder, Einstand	Vortheil, (dort)	Spiel für C u. D
bei II.	40 : 0,	40 : 15,	40 : 30,	Einstand,	Vortheil,	Spiel für A u. B				
bei III.	0 : 0,	0 : 15,	0 : 30,	15 : 30,	30, beide	30 : 40,	Einstand,	Vortheil,	Spiel für B.	

I.	1	A			1		1			1	1												C u. D
						1		1	1			1	1	1									
II.	4	D			+	+	1																A u. B
								1	1	1	1	1											
III.	6	B					1	1		1	1	1											B
				⌿	1	1			1														

[1]) Solche Vermerkblätter sind geheftet im k. k. Schulbücher-Verlage zu beziehen. Ein Heft enthält 50 Blätter, welche einzeln entnommen werden können, nebst einer Anweisung zum Gebrauch. Preis 1 K.

Bei Plus-Vorgaben werden die + Zeichen schon vor dem Spiel eingetragen, um Irrthümer zu vermeiden. Bei Minus-Vorgaben werden vor dem Spiel in die betreffenden Rubriken die Minuszeichen eingetragen und dieselben durch einen aufrechten Strich in + Zeichen umgewandelt, wenn der Schuldner die Vorgabe in irgend einem Gange getilgt hat. Will man noch ersichtlich machen, in welchem Gange, so schreibt man dessen Nummer hinzu.

Wettspiel.

zwischen { .... und { ....

Spiel	Anspieler	Minus-Vorgaben	Gänge	Spiel gewonnen von
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
Game	Initials of players	Owed odds	Strokes	Game won by

gewonnen durch .... mit .... Spielen gegen ....

Schiedsrichter:

Datum:

Platz und Geräthe. Der Tennisplatz besteht entweder aus Rasen oder hartem Material. Rasenplätze sind möglichst horizontal und geebnet zu wählen, andernfalls greife man liebe zum Hartplatz. Der Rasen soll dicht und gleichmäßig und ganz kurz gehalten sein, die Markierungslinien werden dann mit Kalk oder Kreide gezeichnet, alle anderen Möglichkeiten sind weniger praktisch. Für die Markierung mit Kalk wird am einfachsten, (denn Markiermaschinen (Fig. 10) sind kostspielig) eine Schablone verfertigt, indem zwei 3—4 *m* lange steife Latten durch aufgenagelte Querhölzer parallel in einer Entfernung von 4 *cm* (der Linienbreite) auseinandergehalten werden. Beim ersten Anlegen werden die Linien nach sorgfältigem Ausmessen durch straff gespannte Seile markiert, hierauf an deren Innenseite (gegen die Feldmitte zu) Länge um Länge die Schablone angelegt und in dem freien Raum zwischen den Latten der breiige Kalk mit Spateln von etwas unter 4 *cm* Breite gleichmäßig aufgetragen und fest verstrichen. Bei den folgenden Anstrichen werden die Spuren des ersten genügen und die Seile entbehrlich sein.

Für einen Hartplatz muss die Humusschicht auf etwa 15—20 *cm* Tiefe entfernt werden. Zunächst wird eine Schichte groben Materials, Schotter u. dgl. gleichmäßig ausgebreitet, darüber kommt eine Lage Straßenabraum (weniger günstig ist bündiger Sand), der in feuchtem Zustand festgestampft oder gewalzt wird, darüber wird noch ganz dünn feiner Wellsand gestreut und ebenfalls festgelegt. Entstehende Unebenheiten werden auf gleiche Weise mit Straßenabraum und feinem Wellsand ausgebessert. Auch hier erfolgt die Markierung am einfachsten und billigsten mit Kalk und in der oben angegebenen Weise. Deckt man den Platz mit grobem Sand (nach Art der Gartenwege), wovon aber im Interesse feineren Spieles abzurathen ist, so kann die Markierung nur mittelst Holz- oder Betonstreifen geschehen, womit man obendrein variable Sprungverhältnisse in den Kauf nehmen muss. Betonplätzen steht ein derartig hergerichteter und gut gehaltener Platz in keiner Weise nach, ist ihnen aber über in der Annehmlichkeit des Betretens. Um den Platz sowohl für das Spiel zu Vieren als zu Zweien verwenden zu können, markiert man die Seitenlinien des Single-Feldes ihrer ganzen Länge nach. Die Mittelpunkte der Grundlinien müssen immer deutlich erkennbar sein; die Linien RM und SN sowie XX bleiben gewöhnlich unbezeichnet, die Stellen M und N müssen aber durch einen kurzen Strich deutlich markiert werden.

Das Netz soll aus getheertem, nicht zu schwachem Garn sein, die Maschen so eng, dass der Ball nicht hindurch kann, die vier Seiten desselben mit starken Seilen eingefasst, die vier Ecken mit Schlingen versehen (für die Pfosten), die obere Seite mit einem etwa 5 *cm* breiten Leinwandstreifen gesäumt. Die Stützpfosten des Netzes werden mit den eisernen Spitzen in den Boden versenkt. Besser für das Netzseil als die rundherumgehende Rille am Kopfe, ist eine oben quer über denselben laufende, weil dadurch dem Gebote Rechnung getragen werden kann, demzufolge die Stützen über das Netz nicht hervorragen dürfen (Fig. 12).

Die Pfosten werden durch zwei Spannstricke gehalten, die ihrerseits um je zwei fest im Boden verankerte Pflöcke geschlungen sind; durch Emporziehen der Knebel wird das Netz gespannt. Die Löcher der Knebel, durch welche die Spannstricke laufen, sollen nicht abgerundete, sondern scharfe Ränder haben, damit die Spannung beim Aufprallen der Bälle nicht so leicht nachläfst; aus gleichem Grunde sollen die Stricke streng in die Löcher passen. Diese Spannvorrichtung erfüllt ihren Zweck nicht viel schlechter, als die theuren mit eisernen Schuhen und Winden. Man vergesse nicht während des Spieles, die Mitte des Netzes durch Nachmessen mit einem Stabe auf der vorschriftsmäßigen Höhe von 91 *cm* zu erhalten.

Die Netzschläger sollen ein festes und dichtes Geflecht besitzen (nicht viel über, besser unter 1 *cm* Maschenweite). Das Gewicht in Unzen ist bei den meisten an der Seite aufgeprägt, 13—14 Unzen ist (außer etwa für Damen) am besten zu empfehlen. Die feinere Ausbildung im Spiele wird sehr erschwert, wenn man sich immer anderer Schläger bedient; jeder bessere Spieler wird sich in den Besitz eines eigenen setzen [1]). Die immerhin nicht unbedeutenden Kosten machen große Sorgfalt in der Behandlung wünschenswert. Nie schlage oder stoße man damit auf etwas anderes als auf Bälle, man lasse ihn nie im Grase liegen und schütze ihn überhaupt vor Feuchtigkeit, bewahre ihn daher an trockenen Orten auf. Die Saiten befette man manchmal ein wenig mit Leinöl oder noch besser mit Gut

[1]) Die von Gebrüder Thonet in Wien seit 1892 erzeugten Rackets stehen den besten englischen Fabrikaten in nichts nach und finden sogar im Mutterlande des Sports, in England, guten Absatz, kommen übrigens auch vielfach unter englischer Marke in den Handel. Marke Nr. 1 a z. B. entspricht vollkommen allen Anforderungen (Preis 7 fl., mit einem Saitenschutzstreifen aus Aluminium — Patent der Firma — um 1 fl. mehr).



Rivever und bei längerem Nichtgebrauch, namentlich über Winter, spanne man den Schläger in eine Presse ein, wodurch ein Verziehen verhindert wird. Die Presse sollte die Form der Fig. 11 haben, wenn man nicht volle Wände vorzieht. Die Kreuzpressen, bei denen die Pressung durch eine Schraube in der Mitte bewerkstelligt wird, sind zwar sehr billig, taugen aber nichts.

Von den Bällen wähle man nur überzogene und zwar solche mit „Innennaht", wo die Fäden nicht quer über den Stoß von Stich zu Stich laufen, sondern fast nicht sichtbar sind und daher auch sich nicht leicht durchwetzen. Die weiße Farbe ist andern vorzuziehen. Auf keinen Fall benütze man neben den überzogenen noch unüberzogene, weil die Verschiedenheit der Sprungverhältnisse stört; ebenso verwende man nicht alte abgebrauchte Bälle neben neuen. Sämmtliche Bälle in einem Spiele sollen von annähernd gleicher Güte und Beschaffenheit sein und daher auch in gleicher Weise abgenützt werden. Auch die Bälle bedürfen eines trockenen Aufbewahrungsortes. Da sie nach dem Spiele auf Rasen meist feucht sind, so hänge man sie in einem Netzbeutel auf; sehr schmutzige können leicht mit Seife gewaschen und gebürstet werden, sie sollen dann bald (aber nicht am Feuer) trocknen.

Die Bälle werden beim Spiel am besten in Körbchen auf hüfthohen Dreifüßen gesammelt; da der Fortgang des Spieles in empfindlicher Weise gestört wird, wenn man selbst sammelt, so verwende man hiezu fremde Personen; Kinder werden sich leicht dazu bereit finden lassen. Spielt man ohne diese Hilfe, so sind 1½ Dutzend Bälle im Spiele nicht zuviel. Die Hilfe wird entbehrlich, wenn man Schutznetze um den Platz herum aufstellt. Ihre Höhe soll nicht unter 1·8 *m* sinken; eine volle Umzäumung ist unter 60—80 fl. nicht leicht zu haben.

Rasenplätze, wie auch die auf obige Art hergestellten Hartplätze, sollen n u r mit Schuhen betreten werden, die keine oder niedrige weiche Absätze (aus Kautschuk) haben. Die sogenannten Tennis-Schuhe haben an den Sohlen eine Lage von geripptem, dickem Kautschuk; nothwendig sind sie nicht, aber namentlich auf Betonplätzen sehr angenehm, wenn auch theuer.

11. Capitel.

Ball Goal.

Normale Zahl der Spieler: 11 auf jeder Seite.

Spielfeld: ein Rechteck von 80—180 *m* Länge und 40—90 *m* Breite.

Geräth: für jeden Spieler ein Reifschläger (Racket) (Fig. 8); derselbe darf sammt dem Reif nicht länger als 1·20 *m* sein. Der Reif hat eine Breite von 16 *cm* und eine Länge von höchstens 30 *cm*. Ferner ein runder Fußball von nicht mehr als 23 *cm* Durchmesser, zwei Fußball-Thore, von 7·35 *m* Breite und 3 *m* Höhe, zehn Fahnen.

Technische Ausdrücke und Erklärungen: Die Linien und Räume des Spielfeldes sind analog denen des Assocation-Fußballspieles und führen die gleichen Namen; ebenso auch die Eintheilung und Aufstellungsordnung der Mannschaften beider Parteien. Die Mannschaft jeder Partei besteht aus 5 Stürmern, 3 Deck- oder Markmännern, 2 Malwärtern und 1 Thorwächter, wie beim Associations-Fußball (siehe Seite 37).

Freischlag ist ein Schlag mit dem Racket auf den ruhig am Boden liegenden Ball, wobei die Gegner sich in einer gewissen Entfernung halten müssen. Eckschlag ist ein Freischlag, wobei der Ball 1 *m* von einer Ecke entfernt geschlagen wird und die Gegner auf nicht mehr als 5 *m* sich nähern dürfen. „Abseits" heißt ein Spieler, der (und solange er) nicht in das Spiel eingreifen darf.

Spielgedanke. Das Spiel wird durch einen Freischlag auf den in der Mitte des Feldes liegenden Ball eröffnet; von nun an ist es das Bestreben eines jeden Spielers, den Ball durch Schläge mit dem Reifschläger (und auf keine andere Weise) durch das feindliche Thor unter der Querleiste hindurch in das Mal zu treiben, womit ein „Thor" gewonnen ist. Den Sieg bestimmt die Mehrzahl der in einer voraus festgesetzten Zeit von einer Partei errungenen Thore.

Die Spielregeln gleichen im wesentlichen denen des Associationsspieles, doch sollen sie der Abänderungen wegen im Zusammenhang hier ihre Stelle haben.

Regeln:

1. Das Spiel wird durch einen Freischlag von der Mitte des Feldes aus gegen das feindliche Mal zu eröffnet, die Partner des Stoßenden

müssen hinter dem Balle stehen, die Gegner dürfen sich auf nicht mehr als 9 *m* demselben nähern. Unter denselben Bedingungen erhält nach einem verlorenen Thor die verlierende Partei den Freischlag und nach dem Wechsel in der halben Zeit die Partei, die nicht den ersten Angriff hatte. Vor dem „Los" des Spielkaisers der Gegner darf nicht geschlagen werden.

2. Der Ball darf nur mit dem Reifschläger getrieben, geschlagen, gestoßen und geworfen werden, und dies nach jeder Richtung und Weise; er darf aber nicht auf dem Reifen getragen und muss, falls er sich darin festgezwängt hätte, sofort herausgestoßen werden. Er darf unter keinen Umständen, auch vom Thorwächter nicht, mit Hand, Fuß, Kopf oder sonst einem Körpertheil gespielt werden oder einen solchen berühren.

3. Gelangt der Ball von einem Reifschläger weg unter dem Thor durch in das feindliche Mal, so ist das Thor gewonnen. Auch wenn er vorher von einem Pfosten oder der Querleiste des Thores oder dem Schläger eines Vertheidigers abgeprallt sein sollte, gilt das Thor. Ein Frei- oder Eckschlag gewinnt direct kein Thor; ausgenommen ist der Straffreischlag innerhalb der 10 *m*-Linie (§. 9). Die Mehrzahl der Thore, die in einer festgesetzten Zeit gewonnen wurden, bestimmt den Sieg.

4. Gelangt der Ball in die Marken, so schlägt ihn ein Spieler der Partei, die ihn zuletzt nicht berührte, von der betreffenden Stelle der Marklinie aus in beliebiger Richtung wieder ins Spielfeld. Nach dem Schlag ist er sofort wieder im Spiel.

5. Gelangt der Ball durch die Gegenpartei über die Mallinie (den Fall eines Thorgewinnes ausgenommen), so haben die Vertheidiger das Recht zu einem Freischlag 5 *m* von der Mallinie aus. Die Gegenpartei darf sich dem Ball auf nicht mehr als 5 *m* nähern.

6. Wird der Ball von einem Spieler in das eigene Mal geschlagen, so hat die Gegenpartei das Recht zu einem Eckschlag von der nächsten Ecke aus. Im Male ist der Ball außer Spiel.

7. Kein Spieler darf einen andern mit dem Schläger oder den Händen zurückhalten oder schlagen, sich ihm absichtlich in den Weg stellen oder ihn anrennen (auch nicht mit den Schultern) oder ihn irgendwie zu Fall zu bringen suchen, sei es durch Beinstellen, Vorhalten des Schlägers, Unterlaufen oder von rückwärts Umrennen. Kein Spieler darf ferner innerhalb Schlägerlänge zwischen den Gegner und den Ball laufen, um ihn zu hindern, oder mit dem Schläger fechten oder auf den des Gegners schlagen.

Nur wenn letzteres unabsichtlich geschieht, indem zwei Spieler zugleich auf den Ball schlagen, zählt es nicht als Fehler. Kein Spieler darf endlich den Ball von hinten einem Gegner wegschlagen, außer wenn dieser das Gesicht seinem eigenem Male zugewendet hat und absichtlich hindert.

8. Ein Spieler ist abseits, wenn der Ball hinter ihm von einem Partner geschlagen wurde und im Augenblicke des Schlages nicht mindestens drei Gegner ihrem Mal sich näher befanden als er; er darf nicht früher wieder in das Spiel eingreifen, bis ein Gegner den Ball gespielt hat. Bei einem Eckschlag oder Freischlag vom Male aus (§ 5) kann ein Spieler nicht abseits werden.

9. Jeder Verstoß gegen eine der obigen Regeln gibt bei sofortigem Einspruch der Gegenpartei das Recht zu einem Freischlag. Geschah der Verstoß zwischen der eigenen Mal- und 10 *m*-Linie und absichtlich, so darf ein Gegner den Ball von der 10 *m*-Linie aus schlagen, während alle anderen Spieler hinter dem Ball stehen müssen, den Thorwächter ausgenommen, der sich ihm auf 5 *m* nähern darf (Seite 41). In allen übrigen Fällen findet der Freischlag an der Stelle statt, wo der Fehler geschah; die Gegner dürfen sich dem Ball vor erfolgtem Schlag auf nicht mehr als 5 *m* nähern.

Winke. Hinsichtlich des Zusammenspieles und der Einhaltung der Aufstellungsordnung gelten dieselben Beobachtungen wie beim Associations-Fußball. Im Unterschiede davon ist zu beachten, dass das Spiel in keiner Weise sich gegen die Person der Gegner, sondern nur gegen den Ball wenden darf und in dieser Beziehung dem Lawn-Tennis ähnlich ist. Da jede Berührung des Körpers durch den Ball einen Fehler begründet, so muss der Abwehr fast ebensoviel Aufmerksamkeit geschenkt werden als dem Schlag. Namentlich innerhalb der 10 *m* Linie hat man sich inacht zu nehmen, um sich nicht dem verschärften Straffreischlag des § 9 auszusetzen, zu welchem ein gewandter Gegner gern herausfordern wird. Auch die Vertheidigung wird oft mit Erfolg zu dem Mittel greifen, den Ball dem Gegner an den Leib zu spielen.

Es empfiehlt sich nicht, den Ball mit einem allzu plötzlichen kurzen Schlag zu nehmen, da die angewendete Kraft dann größtentheils zur Deformation des ziemlich trägen Balles verwendet wird und ihn nur wenig vorwärts bringt; übrigens leidet dadurch auch der Reifschläger. Man

schlage mit allmählich zunehmender Kraft, mehr nach Art des Schleuderns: dem entgegenfliegenden Ball gebe man nach. Die Schläge werden am besten mit beiden Händen geführt; der Möglichkeiten gibt es hier noch mehr als bei Lawn-Tennis, z. B. den oft wirkungsvollen Schlag des Balles über den Kopf hinweg dem feindlichen Male zu, seitens eines Spielers, der vor dem Balle steht. Um den Schläger leicht in jede Paradestellung bringen zu können, hält man ihn möglichst nahe am freien Griffende.

Das „Treiben" (Dribbling) des Balles ist unter gleichen Umständen erfolgreich wie beim Associationsspiel; jedenfalls sollte letzteres vor dem Ball-Goal zur Übung kommen.

Die Gummiblase des Balles soll gut aufgeblasen und der Ball sehr straff sein, da er sich sonst leicht in den Schläger klemmt. Die Schläger sollen öfter, namentlich am Reif, eingeölt werden; splitterig gewordene sind auszuscheiden, da sie leicht Verletzungen herbeiführen können[1]).

Wettspiele erfordern die gleiche Behandlung wie beim Associationsspiel.

12. Capitel.

Feldball.

Normale Zahl der Spieler: 11 auf jeder Seite.

Spielfeld: offen, mindestens 40 *m* Ausdehnung nach allen Seiten; in der Mitte desselben wird mit Kalk ein Kreis von 32 *m* Durchmesser gezeichnet, auf dessen Peripherie in gleichen Abständen von 25 *m* Entfernung vier Punkte markiert sind.

Spielgeräth: ein kleiner leichter Vollball von nicht mehr als 7·5 *cm* Durchmesser und 75 Gramm Gewicht[2]), ein Cricket-Thor (Seite 67),

[1]) Ball-Goalschläger englischer Construction (Fig. 8) sind bei Frank Bryan in London zu haben (per Stück sammt Fracht und Zoll 3 fl. 30 kr.). Auf dem Continente erzeugt sie unseres Wissens nur Thonet in Wien (in etwas abgeänderter Form; Fig. 8 a, Preis per Stück 2 fl. 25 kr.).

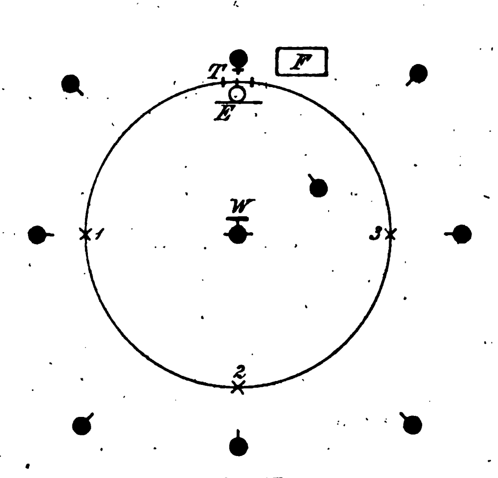
[2]) Betheiligen sich Damen an dem Spiel, so kann man auch einen Lawn Tennis-Ball benützen; die Thorstäbe müssen dann enger stehen. Bat und Ball sind zu haben bei Dolffs und Helle in Braunschweig. 1 Bat 1 Mark 50 Pf, 1 Ball 2 Mark 25 Pf., ein Thor 1 Mark 80 Pf.



ein leichtes Schlagholz von circa 80 *cm* Länge und 6—7 *cm* Breite, ähnlich wie das Cricket-Bat auf der Schlagfläche flach, auf der andern gewölbt (Fig. 6 a), 3 Fahnen.

Technische Ausdrücke und Erklärungen.

○ Schläger.
● Feldpartei, -●- Einschenker, ● Thorwächter.
E Einschenkstrich, T Thor, W Wurfmal, F Freimal.
× Fahnen (Freistätten).



Plan 17.

Wurfmal heißt der Ort, von dem aus der Einschenker einschenken muss. Einschenkstrich heißt die Linie, innerhalb welcher der eingeschenkte Ball vom Boden abspringen muss, wenn er giltig sein soll. Freimal heißt der Theil des Feldes, auf welchem die Schlagpartei, welche nicht gerade im Spiel ist, vom Ball nicht giltig getroffen werden kann. Freistätte heißt jene Stelle, an welcher der laufende Schläger nicht giltig getroffen werden kann. Ein Gang ist beendet, wenn die Schlagpartei mit der Feldpartei die Rollen tauscht.

Aufstellung. An drei der oben erwähnten Punkte des Kreises befindet sich je eine Fahne als Freistätte, an dem vierten das Cricket-Thor. Demselben gegenüber wird in einer Entfernung von 2 *m* der Einschenk-

strich gezogen; 15 *m* vom Thor wird das Wurfmal (ein kurzer Kalkstrich) markiert. Seitwärts vom Thor außerhalb des Kreises wird ein kleines Rechteck von etwa 9 m^2 Inhalt als Freimal markiert (siehe Plan). Die Spieler der Feldpartei stellen sich laut Plan im Felde auf, der Einschenker beim Wurfmal, der erste Schläger am Thore.

Spielgedanke. Die Schlagpartei hat a) das Thor gegen den Einschenker zu schützen, b) soviel Läufe um sämmtliche Freistätten herum als möglich zu machen, ohne vom Ball getroffen zu werden. Die Mehrzahl der Läufe, welche innerhalb einer vorausbestimmten Anzahl von Gängen von einer Partei gemacht wurden, entscheidet den Sieg.

Regeln.

1. Welche Partei zuerst an den Schlag kommt, darüber entscheidet das Los. In welcher Reihe die einzelnen Spieler der Schlagpartei an den Schlag kommen, bestimmt deren Spielkaiser.

2. Der jeweilige Schläger muss wenigstens mit einem Fuße zwischen Einschenkstrich und Thor stehen und darf das Thor dem Einschenker nicht mit dem Körper verdecken. Die Spieler der Schlagpartei, welche nicht im Kreise spielen, müssen im Freimal stehen.

3. Der Einschenker darf beim Abwurf des Balles das Wurfmal in der Richtung zum Thore nicht überschreiten, und sein Ball muss zwischen Einschenkstrich und Thor zum erstenmal den Boden berühren (der Strich selbst zählt mit), wenn das Einschenken giltig sein soll. Der Wurf soll von unten nach Art des Kegelns erfolgen. Der Einschenker darf beliebig gewechselt werden.

4. Der Schläger braucht nur auf giltige Einschenkbälle zu schlagen, kann aber auch diese bloß anhalten (bloken). Nach dem dritten Schlag — auch jede Schlagbewegung zählt als solcher — ist das Thor für ihn keine Freistätte mehr, sondern er muss die andern und zwar der Reihe nach durchlaufen. Kein Schläger darf laufen, bevor er nicht wenigstens einen Schlag gethan hat.

5. Er kann bei jeder Freistätte halten, muss sie aber mit der Hand berühren, wenn sie ihn vor dem Ball schützen soll. Auch wenn er an einer Freistätte vorüber zur nächsten läuft, muss er sie mit der Hand berühren, widrigenfalls zu ihr zurückkehren, wenn die Gegenpartei reclamiert, bevor

er die nächste erreicht hat. Legt der Einschenker den Ball auf den Boden nieder, so ist der Lauf einzustellen; ein zwischen zwei Freistätten befindlicher Läufer darf noch zur nächsten laufen oder zur vorangehenden zurückkehren. Die Freistätte schützt nicht mehr vor dem Balle, wenn sich zwei Spieler zugleich an ihr befinden.

6. Ein voller Lauf vom Thor bis zurück ins Freimal, sei es auf einmal oder absatzweise, zählt als ein Punkt. Fehl- und Weitbälle (Seite 70) zählen nicht als Punkte, wohl aber daraus etwa entstandene Läufe.

7. Ein Schläger ist „ab“:

a) wenn ein giltiger Einschenkball sein Thor trifft,

b) wenn der von ihm geschlagene Ball aus der Luft gefangen wird, „ausgefangen“,

c) wenn er vom Balle getroffen wird, und zwar: α) im Laufe, bevor er eine Freistätte oder das Freimal erreicht hat, β) am Thore, wenn er nicht nach Regel 2 an demselben steht oder nach dem dritten Schlage es nicht verlassen hat, γ) sonstwie, wenn er nicht im Freimal steht, außer er begibt sich von demselben an das Thor zur Vertheidigung.

8. Wird der Ball hinter das Thor geschlagen, so zählt zwar der Schlag, aber es darf darnach nicht gelaufen werden.

9. Ein Gang ist beendet, d. h. die Parteien wechseln die Aufgabe:

a) wenn zwei Bälle gefangen wurden,

b) wenn fünf Spieler der Schlagpartei auf andere Art „ab“ wurden.

10. Fehler müssen sofort von der Gegenpartei reclamiert werden, wenn sie in Kraft treten sollen. In streitigen Fällen entscheiden die Kaiser, und wenn diese nicht einig werden können, das Los.

Winke.

Da das Spiel eine Verschmelzung von Cricket und Schlagball mit Freistätten ist, so ist den dort gegebenen Rathschlägen wenig hinzuzufügen. Die Feldspieler sollen den Ball möglichst bald in die Hand des Einschenkers bringen, um den Läufen Einhalt zu thun. Der Ball soll nicht aus weiter Entfernung auf einen Gegner geworfen, sondern lieber einem näheren Genossen zugespielt werden. Der Wurf erfolge thunlichst in einer solchen Richtung, dass ein Genosse den etwa vorbeigehenden Ball noch erhaschen kann. Der Schläger soll möglichst flach und scharf

schlagen, um nicht Fangbälle entstehen zu lassen. Ein Anfänger schlage lieber bald, auch auf schlecht eingeschenkte Bälle, um der Thorvertheidigung enthoben zu sein. Die Ausgangsstellung des Schlägers ist dieselbe wie beim Cricket. Nach einem guten Schlage laufe man, statt auf einen noch bessern zu hoffen; nur wenn alle Freistätten besetzt sind, wird man die drei zur Verfügung stehenden Schläge ausnützen, um sich Luft zu machen. Beim Laufen sei man nicht ängstlich, sondern führe energisch einen begonnenen Lauf durch. Der Einschenker hat sich zu bemühen, gut einzuschenken, um das Spiel flott im Gang zu halten; er beachte, dass ein aufgehaltener Lauf günstiger für seine Partei ist als ein verfehlter Wurf auf den Läufer, und lege daher lieber den Ball nieder, als aussichtslos zu werfen. Der Thorwächter endlich fange alle nicht geschlagenen Bälle ab und gebe sie sofort an den Einschenker weiter, suche die kurz geschlagenen aus der Luft zu fangen, nehme den vom Thor laufenden Schläger scharf aufs Korn und übersehe keine Stellungsfehler des Schlägers am Thore, sowie der Partei im Freimal.

Wettspiele. Für dieselben gelten dieselben Bestimmungen wie bei Cricket; nur genügt hier ein Schiedsrichter. Derselbe hat sich so aufzustellen, dass er die Stellung des Schlägers wie des Einschenkers gut übersieht.

13. Capitel.

Faustball.

Zahl der Spieler: 8 auf jeder Seite.

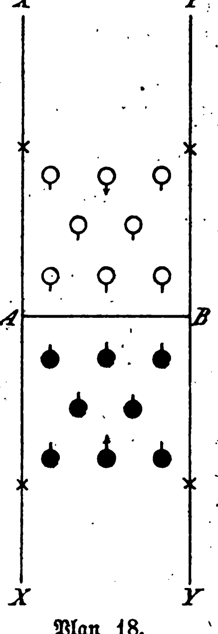
Spielfeld: ein Rechteck von 25 *m* Breite und nicht unter 60 *m* Länge.

Geräth: ein runder Fußball von circa 21 *cm* Durchmesser, 4 Fahnen, 2 Pflöcke, die noch ein Meter aus dem Boden herausstehen müssen, und eine Leine von 26 *m* Länge.

Die **Aufstellung** zeigt der Plan. Die Linien XX und YY sollten markirt sein, anderenfalls dienen die Fahnen zur Feststellung der Seitengrenzen, dieselben sind etwa 25 *m* von den Pflöcken A und B entfernt; der Breite nach bedarf es keiner Grenzen. Zwischen A und B wird die Leine fest gespannt, eventuell in der Mitte noch durch einen Stab gestützt. Die

Spieler beider Parteien vertheilen sich möglichst gleichmäßig in drei Treffen hintereinander. Die Spielkaiser stehen in der Mitte des letzten Treffens.

Spielgedanke. Nach dem Anspielen sucht jede Partei den Ball von ihrem Gebiet weg in das feindliche zu spielen, indem sie ihn entweder beim Herüberfliegen aus der Luft oder nach dem ersten Aufschlag am Boden zurückschlägt oder auf eigenem Gebiet derart im Gang erhält, dass er nach einem Schlage nicht zweimal nacheinander vom Boden aufspringt und zwar so lange, bis es gelungen, ihn in das feindliche Feld zu bringen. Der Schlag, respective Stoß darf nur mit Faust oder Unterarme, nicht von oben geschehen. Verstößt eine Partei gegen die Regeln, so schreibt sich die andere einen Punkt gut und hat damit einen Gang gewonnen. Wer zuerst eine vorgeschriebene Zahl von Gängen erreicht hat, hat das Spiel gewonnen.



Plan 18.

AB Leine,
× Fahnen,
● ○ Spieler beider Parteien.
♠ ♤ Spielkaiser.

Spielregeln.

1. Das Recht des ersten Schlages oder Stoßes bestimmt das Los; die Partei, welche ihn nicht erhält, bestimmt die Platzseite. Nach jedem Spiel werden die Platzseiten gewechselt; nach jedem Gang spielt die unterlegene Partei an, desgleichen nach einem Spiel. Gewöhnlich spielt der Spieler an, durch dessen Schuld der Gang verloren gieng; sonst bestimmt der Kaiser den Anspieler.

2. Eine Partei verliert einen Gang (Punkt), wenn einer ihrer Spieler

a) den Ball nicht mit geballter Faust schlägt oder stößt;

b) den Ball mit einem andern Körpertheil als Faust oder Unterarm stößt oder von oben;

c) selbst oder mit dem Ball die Leine streift;

d) den Ball über die Seitengrenzen stößt, sei es der eigenen oder fremden Feldhälfte;

e) nicht verhindert, dass der Ball nach einem Aufsprung am Boden über die Seitengrenzen des eigenen Feldes springt oder rollt;
f) es nicht verhindert, dass der Ball nach einem Schlage zwei- oder mehreremal hintereinander im eigenen Gebiete den Boden berührt;
g) den Ball beim Anspielen so schlägt, dass er vorher noch auf eigenem Gebiete einmal aufspringt, bevor er über die Leine fliegt;
h) den Ball unter der Leine hindurch ins feindliche Gebiet gelangen lässt.

3. Jeder dieser Fehler muss sofort von der Gegenpartei durch den Ruf „Halt" oder „Fehler" reclamiert werden. Der Fehler wird nicht gezählt, und der Gang ist somit nicht verloren, wenn ein Spieler der Gegenpartei den Ball weiter gespielt hat, bevor der Haltruf ertönte.

4. In streitigen Fällen entscheiden die Kaiser, oder wenn sich diese nicht einigen können, das Los. Den Kaisern obliegt auch die Zählung der gewonnenen Gänge, falls kein Unparteiischer zugegen ist; die Zählung hat laut zu geschehen. Die Partei, welche zuerst eine vorher festgesetzte Zahl von Punkten erreicht hat, hat gewonnen.

Winke.

Jeder Spieler soll sich in der Regel auf das ihm zugewiesene Gebiet beschränken und nicht unnöthig in benachbartes übergreifen; nichts ist dem Feinde erwünschter, als wenn zwei oder mehr Gegner nach dem Balle zusammenlaufen. Die Vertheilung nach dem Plane soll annähernd während des ganzen Spieles dieselbe bleiben. Kommt der Ball durch einen Weitstoß an das hintere Treffen, so sollen die Spieler desselben ihn, wenn ein weiter Zurückstoß unthunlich ist, so weit nach vorne treiben, dass ihn das vordere Treffen übernehmen kann, dann aber wieder in ihre Aufstellung zurückkehren. Man soll zwar den Genossen nichts überlassen, was man selbst gut besorgen kann, dagegen alles, was den andern besser liegt. Mit Beachtung dieses Grundsatzes wird das richtige Zusammenspiel leicht gelingen.

Zur Technik des Stoßens sei bemerkt: der Ball wird entweder von unten geschlagen, wobei ihn die Faust sowohl mit der Daumen- als mit der Kleinfingerseite nehmen kann (im ersten Falle mit gesenktem, im andern mit gehobenem, rückwärts gebeugtem Arm) und der Ball im hohen Bogen fliegt, oder man schlägt ihn im flachen Bogen vorwärts, wozu sich am besten die Kleinfingerseite der Faust oder ein Stoß mit den Knöcheln

eignet. Hohe Bogen sind nöthig, wenn man den Ball recht weit, wo möglich über die hintersten Treffen hinaus treiben will; allerdings erleichtert der langsame Flug und der hohe Aufsprung vom Boden den Gegnern das Zurechtkommen. Flache kräftige Stöße erschweren das directe Zurückstoßen und lassen den Ball nur wenig vom Boden aufspringen, daher der Gegner gezwungen ist, sich den Ball erst „einzurichten", d. h. ihn so lange mit der Faust zu treiben, bis er einen Schlag über die Leine wagen kann. Es ist selbstverständlich, dass der Ball immer dorthin geschlagen werden soll. wo kein Gegner steht, und es ist gut, den Gegner über die vermeintliche Flugrichtung, namentlich beim Anspielen, im Unklaren zu lassen. Besonders die Spieler des ersten Treffens haben durch Abwechslung zwischen starken Schlägen und schwachen, die den Ball eben noch über die Leine gehen lassen, sowie durch Hin- und Herspielen des Balles längs der Leine viele Gelegenheit, den Gegner wirksam zu täuschen. Beim Anspielen wird der Ball leicht in die Höhe geworfen und dann geschlagen oder gestoßen.

Der Platz soll festen, ebenen Boden haben; das Gras darf nicht hoch und der Ball muss prall aufgeblasen sein, damit er gut springt. Eine oft wünschenswerte Erschwerung des Spieles wird erzielt, wenn man die Grenzlinie zur Fläche macht, indem statt einer zwei Leinen in einem Abstand von etwa 1 *m* und mehr parallel nebeneinander gespannt werden. Für den Ball gelten bezüglich dieses erweiterten Hindernisses dieselben Bestimmungen wie bei der einfachen Leine.

14. Capitel.

Boccia.

Zahl der Spieler: zwischen 4 und 12.

Spielfeld: offen und von beliebiger Größe, Form und Lage.

Geräthe: 12 hölzerne Kugeln von 9 *cm* Durchmesser, je 6 in gleicher Farbe und eine kleinere grell bemalte.

Technische Ausdrücke.

Wurfziel (Lecco, Pallino) heißt die kleinere Kugel, nach welcher die übrigen geworfen werden.

Standmal heißt der Ort, von dem aus geworfen wird (gewöhnlich durch ein auf den Boden gelegtes oder aufgestecktes Stück Holz, Stäbchen u. dgl. bezeichnet).

Verworfen hat ein Spieler, der seine Kugel auswirft, ohne dass seine Partei an der Reihe war.

Todt heißt eine Kugel, die ungiltig in das Spiel gebracht wurde.

Anspieler heißt der Spieler, der das Wurfziel auswirft.

Spielgedanke. Bei Beginn wird von der durch das Los bestimmten Partei durch einen Spieler das Wurfziel ausgeworfen. Dieser Anspieler sowie alle ihm folgenden Spieler jeder Partei suchen nun ihre Kugeln so zu werfen, dass sie dem Wurfziel möglichst nahe zu liegen kommen. Jede Partei bleibt so lange am Wurfe, bis eine ihrer Kugeln dem Wurfziel näher liegt als die nächstliegende der Gegenpartei, oder bis sie alle ihre Kugeln abgeworfen hat. Das Bestreben eines jeden geht dahin, die eigene Kugel entweder dem Wurfziel möglichst nahe zu bringen oder mit ihr die feindlichen vom Wurfziel wegzuschlagen, resp. die Kugeln der Genossen demselben näher zu bringen. Sind alle Kugeln abgeworfen, so ist ein Gang beendet. Die Partei hat ihn gewonnen, welche eine oder mehrere Kugeln näher ans Wurfziel gebracht hat, als die nächste feindliche von demselben entfernt ist, und sie zählt so viele Punkte, als ihr gehörige Kugeln dem Wurfziel näher liegen, als die nächste feindliche. Den Sieg trägt diejenige Partei davon, welche zuerst eine vorher bestimmte Zahl von Punkten erreicht hat.

Regeln.

1. Das Recht des Anspielens entscheidet das auf Seite 119 geschilderte Verfahren oder das Los. Nach einem Gange spielt die Partei an, welche denselben gewann. Der Anspieler im ersten Gange wird durch das oben citierte Verfahren bestimmt. In den folgenden Gängen hat der Spieler das Recht anzuspielen, dessen Kugel im vorhergehenden dem Wurfmal am nächsten lag; er kann aber darauf verzichten.

2. Das Wurfziel soll nicht weniger als 5 *m* vom Standmal und 1 *m* von einer etwaigen Grenze (Wand u. dgl.) entfernt zu liegen kommen, im anderen Falle muss es nochmals ausgeworfen werden.

3. Jeder Spieler muss beim Wurf einen Fuß am Standmal haben; etwaige Anläufe haben dort zu enden. Der Wurf ist ein Unterarmwurf

wie beim Kegeln. Im nächsten Gange kommt das Standmal an den Ort des früheren Wurfziels.

4. Dem Anspieler folgt ein Spieler der Gegenpartei; jede Partei bleibt jetzt so lange am Wurf, bis sie eine Kugel dem Wurfziel näher gebracht hat, als der Gegner bisher irgend eine der seinigen.

5. Wirft ein Spieler voreilig entgegen dieser Bestimmung seine Kugel aus, so hat er verworfen, und seine Kugel ist todt. Die Reihenfolge des Werfens innerhalb der Partei ist beliebig.

6. Kein Spieler darf eine Kugel früher werfen, als bis die vorhergehende völlig zur Ruhe gekommen ist; anderenfalls ist seine Kugel todt.

7. Sowohl das Wurfziel als jede andere geworfene Kugel darf auf keine andere Weise von der Stelle, wohin sie rollte, bewegt werden, als durch den Wurf einer späteren. Bewegt sie dennoch ein Gegner, so wird sie auf die frühere Stelle zurückgebracht, bewegt sie ein Spieler der Partei, der sie gehört, so ist sie todt.

8. Wird eine noch rollende Kugel von einem Gegner angehalten, so kann sie der Eigenthümer legen, wohin es ihm beliebt. Wird sie von einem Partner angehalten, so ist sie todt. Prallt eine Kugel an einer Grenze des Platzes ab, so muss sie dort liegen bleiben, wohin sie rollte.

9. Jede todte Kugel wird aus dem Spiele vom Boden entfernt und darf in dem betreffenden Gange nicht mehr geworfen werden.

10. Entfällt einem Spieler beim Auswerfen die Kugel, so darf er sie vom Boden aufnehmen, wenn er sie vom Standmal aus noch erreichen kann, anderenfalls gilt sie als geworfen.

11. Jede Partei hat das Recht, unter dem Spiel und nach Beendigung eines Ganges ein Nachmessen zu verlangen. Beim Messen dürfen die Kugeln nicht vom Platze bewegt werden; sollte dies nicht anders angehen, so ist die bewegte Kugel wieder in ihre frühere Lage zu bringen. Während des Spieles darf der Beobachtende oder Messende keinerlei sonstige Weisungen geben.

12. Jeder Partei muss die gleiche Zahl von Kugeln zur Verfügung stehen, aber nicht von Spielern; an die einzelnen Spieler können die Kugeln beliebig vertheilt werden. Wer zwei oder mehr Kugeln auszuwerfen hat, braucht dies nicht unmittelbar hintereinander zu thun.



13. Eine Partei braucht nicht alle ihre Kugeln nach dem Wurfziel zu werfen; hat sie schon früher gewonnen, so kann sie ihre noch übrigen Kugeln „abwerfen“, d. h. beliebig wohin werfen.

14. Eine Partei hat gewonnen, wenn sie nach mehreren Gängen zuerst und genau 10 Punkte erreicht hat. Überwirft sie 10 Punkte, so werden ihr von 10 soviel Punkte abgerechnet, als sie mehr als 10 zählte. Steht also eine Partei etwa auf 9 und macht im nächsten Gange 3 Punkte, im ganzen also 12, so kommt sie zurück auf 8.

Winke.

Wird die Kugel beim Wurf auf die Handfläche gelegt, also in Kammhalte gefasst, so erhält sie eine Rotation nach vorwärts, die sich beim Auftreffen am Boden als ein Trieb nach vorwärts äußert. Hält man die Kugel dagegen so, dass die Hand ober ihr ist, so wird sie durch Rückwärtsrotation im Lauf verzögert. Nicht immer empfiehlt es sich, die eigene Kugel statt einer feindlichen dem Wurfziel näher zu bringen (die Lagerung derselben wird dies oft sogar unmöglich machen), sondern man wird oft besser den Wurf dazu anwenden, um das Wurfziel aus der Nähe der feindlichen Kugeln zu bringen, sei es dass man das Wurfziel oder die feindliche Kugel wegschlägt. Da die Beurtheilung der Entfernung der Kugeln vom Standmal aus oft schwer möglich, aber doch für den Fortgang des Spieles unentbehrlich ist, so wird sich in Ermanglung eines Unparteiischen ein freigewordener Spieler jeder Partei in die Nähe des Wurfziels stellen, so dass eine Distanz-Schätzung oder Messung erzielt werden kann. Beide müssen sich aber hüten, liegende Kugeln zu bewegen, rollende aufzuhalten oder ihren Genossen über den Wurf Winke zu geben. Da für die letzten Kugeln eines Ganges ein sicherer Spieler nöthig ist, so wird ein solcher, falls er das Anspielrecht erworben hätte, lieber im Interesse seiner Partei zu Gunsten eines andern darauf verzichten.

Hat eine Partei gegen das Ende eines Ganges die Punktzahl 10 erreicht, während dem Gegner keine Kugeln mehr zur Verfügung stehen, so wirft sie die noch etwa übrigen Kugeln ab. Das Bestreben der Gegenpartei geht bei einem solchen entscheidenden Gange in erster Linie dahin, dass sich die andere überwirft, d. h. mehr als zehn Punkte erhält; das geschieht z. B. durch Wegstoßen einer eigenen dem Wurfziel näher liegenden Kugel oder Verschiebung des Wurfzieles oder Hinstoßen einer entfernteren fremden Kugel.

Die Bildung der Parteien erfolgt am gebräuchlichsten in folgender Weise: Irgend ein Spieler wirft das Wurfziel aus. Er und alle Mitspieler werfen hierauf je eine Kugel nach demselben und merken sich die Plätze, wohin sie rollten. Die Spielerzahl wird in zwei gleiche Theile getheilt (wenn sie gerade ist); diejenigen Spieler, welchen die dem Wurfziel zunächst liegenden Kugeln gehören, bilden dann die eine Partei, die mit den entfernteren Kugeln die andere. Bei einer ungeraden Zahl wird die größere Hälfte aus den näheren Kugeln bestimmt. Die Partei mit den näheren Kugeln erhält das Recht des Anspielens durch den Spieler, dessen Kugel dem Wurfziel am nächsten lag.

15. Capitel.

Hildegarde[1]).

Zahl der Spieler: 4—11 auf jeder Seite.

Spielfeld: offen, wenigstens 30 *m* Ausdehnung nach allen Seiten.

Spielgeräth: Ein Lawn Tennis-Ball, 3 Thore, jedes zusammengesetzt aus einem (über dem Boden) 1·8 *m* hohen und 3·5 *cm* dicken Stabe und einem darauf verschiebbaren ovalen Rahmen mit Netzgeflecht (Netzscheibe) von 58 *cm* Länge und 38 *cm* Breite (Fig. 19), 4 Schlaghölzer je von 38 *cm* Gesammtlänge, wovon 15 *cm* auf den Durchmesser der kreisrunden Schlagfläche entfallen. Die letztere ist 1·2 *cm* dick und gegen den Rand zu etwas abgenommen (Fig. 20).

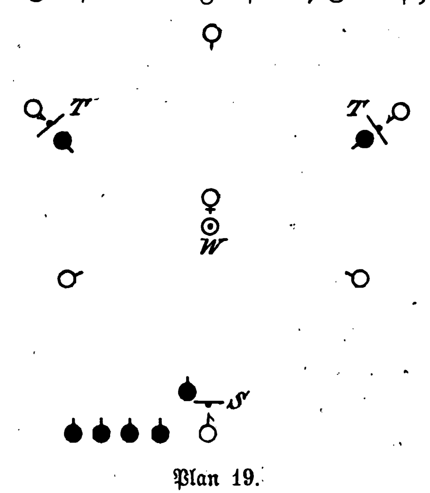
Technische Ausdrücke und Erklärungen. Schlagmal heißt das Thor, gegen welches der Einschenker während des ganzen Spieles den Ball wirft. Wurfmal die Stelle, von wo aus er werfen muss. Schlagpartei heißt die Partei, deren Spieler am Schlagmal nach dem Balle schlagen und von Thor zu Thor laufen. Feldpartei diejenige, welche den Ball einschenkt, wieder zur Stelle schafft, wirft, überhaupt bedient. Ein „Lauf" entsteht, wenn nach einem geschlagenen Ball alle an den 3 Thoren stehenden Schläger zugleich von ihrem Thore zum nächsten laufen. Ein „Vortheil" entsteht, wenn die Feldpartei eine Netzscheibe an

[1]) Dieses Spiel ist auch für das weibliche Geschlecht sehr geeignet, da der Ball nicht nach Personen geworfen wird und ungefährlich ist; es erfreut sich in England ziemlicher Beliebtheit. Der Name stammt von einer Yacht.



einem unvertheidigten Thor mit dem Balle trifft oder denselben nach dem Schlag aus der Luft fängt. Ein **Gang** ist beendet, wenn die beiden Parteien ihre Rolle wechseln. Ein **Spiel** besteht aus 6 Gängen.

⊙ Wurfmal, S Schlagmal, T die andern Thore (⊣);
● Spieler der Schlagpartei;
♁ Spieler der Feldpartei, ♁ Einschenker, ♁ Thorwächter.



Plan 19.

Aufstellung. Bei Beginn des Spieles stellt sich je ein Spieler der Schlagpartei vor ein Thor, so dass er mit dem Schlagholz noch den Stab erreichen kann. Die übrig bleibenden stehen hinter dem Schlagmal, bereit, in das Spiel einzutreten. Der Einschenker steht am Wurfmal, hinter je einer Scheibe ein **Thorwächter**, die übrigen Spieler der Feldpartei nach der Anordnung des Spielkaisers dort, wo sie am leichtesten den geschlagenen Ball den Thorwächtern oder dem Einschenker zuspielen können. Das Wurfmal ist ein Kreis von 30 *cm* Durchmesser, der in der Mitte des Spielfeldes am Boden markiert wird. Jedes Thor steht vom Wurfmal 9·2 *m*, also um 5 Stablängen, von dem andern circa 16 *m* ab. Die Netzscheiben sehen gegen das Wurfmal und stehen in der Regel in Gesichtshöhe.

Spielgedanke. Der jeweilige Schläger am Schlagmal sucht mit dem Schlagholz zu verhindern, dass der Einschenker mit dem Ball seine Netzscheibe trifft, und zugleich den Ball derart zu schlagen, dass er und die Genossen an den anderen Thoren einen oder mehrere „**Läufe**“ machen können, ohne dass die mittlerweile unvertheidigten Netzscheiben vom Ball berührt werden, und dass letzterer gefangen wird. Die Feldpartei dagegen sucht möglichst viele „**Vortheile**“ zu erringen, um den „Gang“ abzukürzen. Der Gang wird durch eine gewisse Zahl von Vortheilen beendet. Die Mehrzahl der Läufe, die eine Partei in den 3 Gängen eines Spieles machte, entscheidet den Sieg.

Regeln.

1. Die Schlagpartei wird bei Beginn durch das Los bestimmt; die Reihenfolge, in der die Spieler der Schlagpartei zum Schlag kommen, ordnet der Spielkaiser. Die vom Schlagmal zurücktretenden Spieler reihen sich zuletzt an und kommen in dieser Ordnung wieder zum Schlage. Vor Beginn des Ganges muss der erste Schläger „los" rufen.

2. Der Schläger am Schlagmal muss so vor dem Thore stehen, dass er den Stab mit dem Schlagholz berühren kann und die Netzscheibe völlig vom Einschenker gesehen wird; er kann dieselbe beliebig hoch stellen. Die zwei andern Thore gelten als „vertheidigt", wenn der betreffende Schläger derart in ihrem Bereiche steht, dass er den Stab mit dem Schlagholz berühren kann; auch abwehrende Schläge sind erlaubt.

3. Der Einschenker muss beim Einschenken einen Fuß im Wurfmal haben, sonst meldet die Schlagpartei „kein Ball" und zählt sich einen Lauf. Er soll die Netzscheibe direct mit dem Balle (ohne Aufsprung am Boden) zu treffen suchen. „Weitbälle", welche nicht in den Schlagbereich des Schlägers gelangen, zählen in gar keiner Weise. Die Person des Einschenkers kann beliebig gewechselt werden. Während der Schläger sich die Netzscheibe einstellt, darf nicht eingeschenkt werden.

4. Ein Lauf kann nur versucht werden, wenn der Spieler am Schlagmal den eingeschenkten Ball mit dem Schlagholz getroffen hat, bevor er Netzscheibe oder Stab berührte. Soll der Lauf gelten, so müssen sämmtliche drei Spieler von ihrem Thor zum nächsten gelaufen sein, und es dürfen nicht zwei derselben an einem Thore stehen. Wurde der geschlagene Ball inzwischen aus der Luft gefangen, so müssen die Läufer zu ihren früheren Thoren zurückkehren.

5. Jeder Schläger muss (zeitweilig) abtreten und dem nächsten in der Reihe Platz machen:

a) wenn er an die Feldpartei einen Vortheil verlor, während er am Schlagmal stand;

b) wenn er nach einem Schlage an den drei Thoren vorüber wieder zurück in das Schlagmal gelangt;

c) wenn ihm sechs Bälle eingeschenkt wurden, ohne dass ein Lauf entstand; „Kein Ball" und Weitbälle zählen nicht mit.

6. Die Feldpartei zählt einen „Vortheil“:

a) wenn der Einschenker die Netzscheibe am Schlagmal (nicht etwa den Stab) beim Einschenken mit dem Ball trifft;

b) wenn irgend einer ihrer Spieler eine der Netzscheiben trifft, während kein Schläger derart in ihrem Bereich ist, dass er den Stab mit dem Schlagholz berühren kann; das getroffene Schlagmal fällt dem Schläger zur Last, der es eben verließ;

c) wenn der Schläger am Schlagmal einen eingeschenkten Ball, der direct sonst die Netzscheibe getroffen hätte, mit irgend einem Körpertheil aufhält, den Arm unterhalb des Ellbogens ausgenommen;

d) wenn der am Schlagmal geschlagene Ball direct vom Schlage weg aus der Luft gefangen wird. — Auf „Kein Ball“ und Weitbälle hin kann kein „Vortheil“ errungen werden.

7. Der Schläger, welcher von seinem Laufe wieder zurück in das Schlagmal gelangt oder sonstwie zurücktreten muss, kann dasselbe nicht mehr vertheidigen, sondern es muss dies durch den nächsten geschehen, an den die Reihe kommt. Der Einschenker ist nicht gehalten, darauf zu warten (abgesehen von der Einstellung der Netzscheibe, §. 3).

8. Ein Gang ist beendet, wenn die Feldpartei so viele „Vortheile“ errungen hat, als die halbe Zahl der Spieler einer Partei beträgt; ist diese ungerade, so nimmt man die größere Hälfte. Sind die Parteien ungleich, so wird die Hälfte (eventuell größere Hälfte) der zahlreicheren genommen.

9. Das Spiel gewinnt die Partei, welche in ihren drei Gängen mehr Läufe gemacht hat, als die andere.

Winke.

Die Netzscheiben stellt man am besten in Gesichtshöhe, weil dabei Ball und das mit erhobenem Arm gehaltene Schlagholz zugleich übersehen werden können. Der Ball soll weit und scharf geschlagen werden und in flachem Bogen, damit er nicht so leicht zu fangen ist. Die Spieler an den Thoren müssen den Vorgängen am Schlagmal aufmerksam folgen und jederzeit zum Lauf bereit sein. Die Entschließung zu einem Lauf soll dem anheim gegeben werden, dessen Thor der Ball am meisten bedroht. Die übrigen Spieler der Schlagpartei sollen Ordnung halten, der nächste an der Reihe zum Schlage mit dem Schlagholz in der Hand in der Nähe des Schlagmals stehen, um sofort zur Vertheidigung antreten zu können. Der vom Schlagmal zurücktretende übergibt baldigst dem zweitnächsten

Spieler der Reihe sein Schlagholz. Der Einschenker versuche sich mit Kernwürfen, nicht mit Bogenwürfen, da bei letzteren der Ball leicht zu schlagen ist. Der Thorwächter am Schlagmal muss durch die Netzscheibe hindurch den Einschenker beobachten, weil er auf diese Art den heranfliegenden Ball am besten verfolgen und ihn fangen kann, wenn er vorbeigeht; er soll nicht allzu nahe am Thore stehen; ähnliches gilt für die anderen Thorwächter. Die übrigen Spieler der Feldpartei stellen sich nach Anordnung ihres Spielkaisers dort auf, wo sie den Ball am schnellsten bedienen können. Sie haben stets auf den Schläger zu achten und seine Lieblingsrichtungen bald ausfindig zu machen. Aus großer Entfernung auf die Netzscheibe zu schießen, ist nicht zu empfehlen, weil ein Verfehlen vermehrte Läufe nach sich zieht; man werfe den Ball lieber dem nächsten Thorwächter zu. Das sofortige Weitergeben des Balles nach dem Auffangen will geübt sein. Im Übrigen gelten für die Führung des Balles die Winke für den deutschen Schlagball, Seite 19.

Allgemeine Bemerkungen. Die Scheibe muss mit starken Schnüren oder Sehnen derart bespannt sein, dass der Ball nicht hindurchfliegen kann. Der Stab muss, wenn er nicht auf einem Standkreuz, sondern im Boden stehen soll, unten mit einem eisernen spitzen Schuhe, oben mit einer Zwinge versehen sein, damit er beim Einschlagen nicht splittert. Am besten ist es, mit einem passenden Vorschlagpflock die Löcher vorher in den Boden zu schlagen und den Stab darin festzumachen. Die Verschiebung der Scheibe wird am bequemsten dadurch ermöglicht, dass sie mit zwei viereckigen Bügeln aus starkem, steifem Draht an dem vierkantigen Stabe läuft und durch eine Schnur, welche oben am Stab über eine Rinne gleitet, mittelst eines Gegengewichtes gehalten wird (Fig. 19). Es bedarf übrigens nur das Thor am Schlagmal einer solchen Verschiebungs-Vorrichtung, bei den zwei anderen fixiere man die verschiebbare Scheibe durch eine Stellschraube ungefähr in Gesichtshöhe [1]). Das Schlagholz (Fig. 20) soll aus hartem leichten Holz und kann aus einem Stück bestehen; jeder Drechsler kann es verfertigen. Der Kreis des Wurfmals wird besser in den Boden eingerissen, als mit Kalk bezeichnet.

---

[1]) Thore obiger Construction werden nur bei Gebrüder Thonet in Wien erzeugt. Preis für einen Satz von 3 Thoren 12 fl.; ein Schlagholz 50 kr. Sonst auch Frank Bryan in London.

Verzeichnis der wichtigsten englischen Fremdwörter.

Bemerkung: Die wörtliche Übersetzung ist eingeklammert, wenn daneben ein bereits eingebürgertes deutsches Schlagwort vorhanden ist.

Die Aussprache wird angedeutet, indem über dem vorherrschenden Laut derjenige (in kleinen Lettern) gesetzt wurde, der mit hineinklingt und ihn färbt. Das vocale r wurde mit r̊ bezeichnet. Der englische Laut th wird unter Einklemmen der Zungenspitze zwischen den Zähne erzeugt und darf nicht an den s Laut anklingen; sowohl dieser als das dumpfe a (ä) läßt sich ohne mündliche Unterweisung kaum richtig erlernen. Der Laut å gleicht am nächsten dem o in vôda (Vater) des niederösterreichischen Dialectes. Die Zeichen ˘ für die Kürze, ¯ für die Länge und ′ für den Ton wurden unter die Zeile gesetzt, um darüber Raum zu schaffen.

Lawn Tennis.

Wort	Aussprache	Bedeutung
Advantage	advantedsch	Vortheil
All	all	überall z. B. Three all: 3 beiderseits
Back	back	rückwärts z. B. Back hand „über die Hand“
Ball	bal	Ball
Base	bess	Basis z. B. Base line Grundlinie
Court	kart	Hof
Deuce	djus	(aus dem franz. „deux“) Gleichstand, „Einstand“
Double	däbl	doppelt
Drive	dreiv	(antreiben) schneiden
Fault	falt	(Fehler), gefehlt
Five	feif	fünf
Fifteen	fiften	fünfzehn

Wort	Aussprache	Bedeutung
Fore	for	vor
Forty	farti	vierzig
Four	far	vier
Game	gem	Spiel, auch gewonnenes Spiel
Ground	graund	Boden
Gut Rivever	gat riweywer	„Sehnen-Auffrischer"
Half	haf	halb
Hand	hand	Hand
Lawn	lan	Rasen
Left	left	links
Line	lein	Linie
Love	lav	(Liebe) nichts
Match	matsch	Wettspiel
Net	net	Netz
Not	not	nicht, z. B. not ready: nicht bereit
Odds	odds	Vorgabe
Owed	od	schuldig sein
Out	aut	„über" [die Linien]
Play	ple	(spielen) Achtung
Racket	racket	Schlagholz
Ready	redi	fertig, bereit

Wort	Aussprache	Bedeutung
Right	reit	rechts
Second	sekend	der zweite
Server	sörwer	(Aufwärter) Anspieler
Service	sörwiss	(Bedienung) Anspiel
Set	set	(Satz) Partie
Single	singl	einzeln
Smash	smasch	(Schmiß) Kraftschlag
Stricker out	streiker aut	(der Wegschlagende) Rückspieler
Stroke	strok	Schlag
Tennis	tennis	(franz. „tenez") tennis
Thirty	thörti	dreißig
Three	thri	drei
To	tu	zu, gegen z. B. four to three: 4 : 3
Two	tu	zwei
Umpire	ampeir	Schiedsrichter, Unparteiischer
Volley, Volleyed	wolle, wolled	Flug, im Flug genommen.

Fußball.

Association	assoschiaschon	Vereinigung
Back	back	Deckmann, Markmann
Charging	tschardsching	vorstürzen
Corner kick	korner kick	Eckstoß

Wort	Aussprache	Bedeutung
Dead ball	ded ball	todter Ball
Down	daun	„nieder"
Dribbling	dribbling	treiben
Drop kick	drop kick	Fallstoß, Ausstoß
Fair Catch	fer katsch	(reiner Fang) „Fang"
Forward	foruard	(Vordermann) Stürmer
Free kick	fri kick	Freistoß
Goal keeper	gol kiper	Thorwächter
Hacking	hacking	stoßen [jemanden mit den Füßen]
Half time	haf teim	halbe Zeit
Handling	handling	spielen [mit den Händen]
Holding	holding	halten [mit den Händen]
Kick off	kick aff	Abstoß
Knocking	nacking	Schlagen [des Balles mit den Händen]
Line marker	lein marker	Linienrichter
Off, on-side	aff, an seid	ab-, anseits
Place kick	pless kick	Platzstoß
Postes	posts	Pfosten
Punt	pant	(Stoß) Tramp
Rugby	ragbi	Ortsname
Scrimmage	skrimmedsch	Gedränge, Gemenge

Wort	Aussprache	Bedeutung
Tackled	tackeld	festgehalten
Throwing	throing	werfen
Touch	tatsch	(Berührungsgrenze) Mark
Touch down	tatsch daun	(nieder anfassen) Handbrauch
Try	trei	Versuch

Cricket. (Kricket.)

Bail	bel	Querholz
Bat	bat	Schlagholz
Batsman	batsman	Schläger [beim Thor des Eischenkers]
Bowler	booler	(Roller) Einschenker
Bowled	boold	abgeworfen
Bowling crease	booling kris	(Falte) Wurfstrich
Bye	bei	(neben) „vorbei"
Caught (out)	kot (aut)	gefangen [ausgefangen]
Dead	ded	(todt) aus dem Spiel
Fault	falt	gefehlt
Gloves(batting)	glaws (batting)	Handschuhe [Schlaghandschuhe
Hit wicket	hit uiket	(Thor umgestoßen) „selbst gestoßen"
Hit ball twice	hit boll tuaiss	Ball zweimal geschlagen
Inning	inning	(Partie) Gang

Wort	Aussprache	Bedeutung
Keeper	kiper	Wächter
Leg bye	leg bei	(am Bein vorbei) Preller
Leg before	leg befor	Bein vor
Leg guards	leg gards	Beinschützer
Long stop	long stap	(Weitanhalter) Deckmann
Lost	lost	verloren
Maiden over	meden ower	Jungfern-Serie
Obstructing the field	obstrakting thi field	Feldhindernis
Out	aut	ab [vom Spiel]
Play	ple	(spielen) „Achtung"
Popping crease	popping kris	(unübersetzbar) Laufstrich
Ready	redi	fertig, los!
Run	rann	Lauf
Short run	schort	Kurzlauf
Striker	streiker	Schläger, [an dem der Schlag ist]
Stumps	stamps	Stäbe
Stumped	stampd	(ausroden) ausgestoßen
Wide ball	uaid ball	Weitball
Wicket	uiket	Thor

Tabellarische Übersicht.

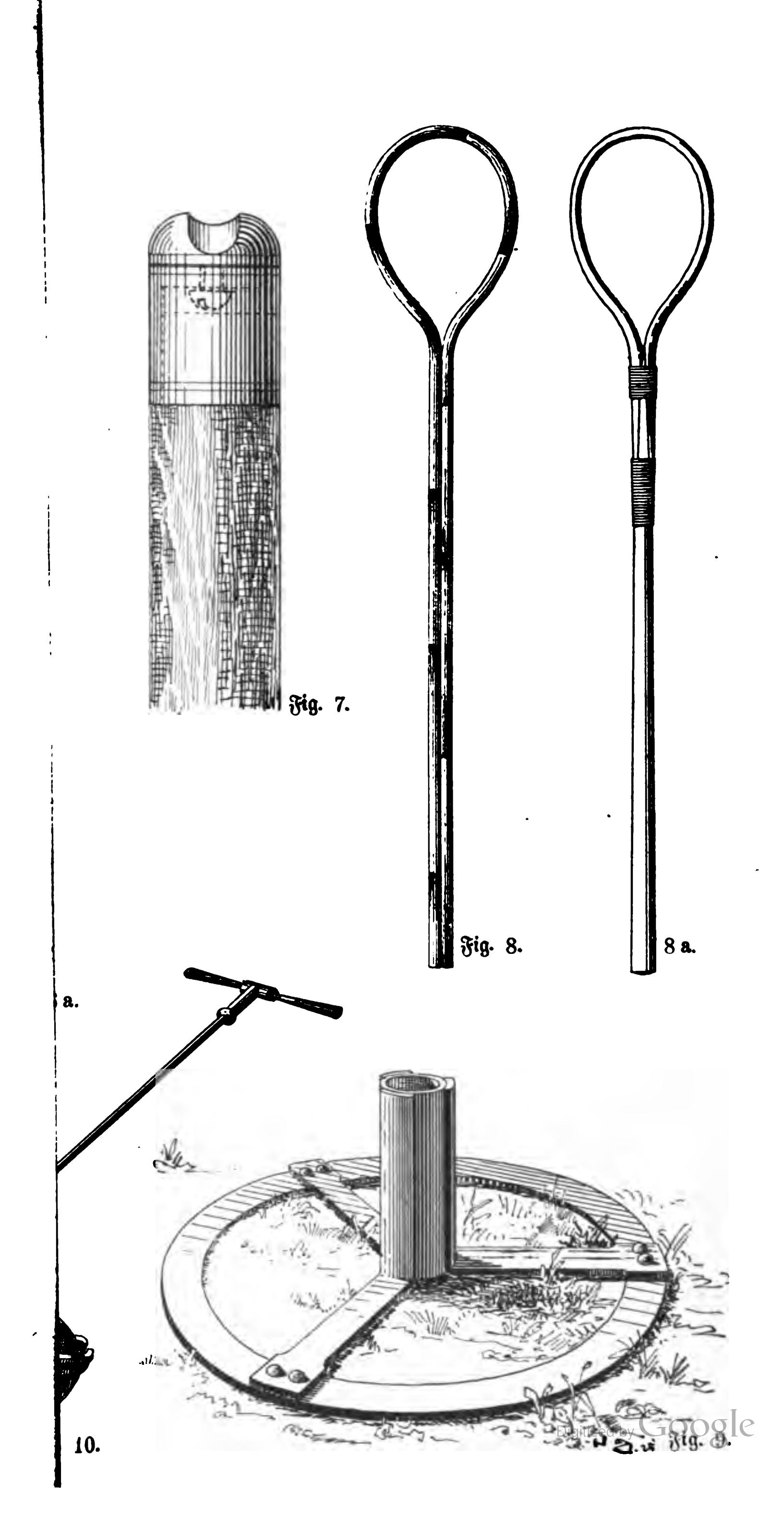
Spiele	Zahl der Spieler	Spielfeld Form und Größe in *m*	Spielgeräth									Zu Wettspielen geeignet	Auch für das weibl. Geschlecht passend
			Bälle			Schlaggeräth	Male	Zahl der Fahnen	Preis				
			Zahl	Art	Durchmesser in cm				fl.	kr.			
Kreisball	12—20	Kreis Diam. 10—20 *m*	1	Handball hohl	6·5	—	—	—	—	30		—	—
Balljagd	12—20	Kreis Diam. 10—20 *m*	2	Fußball rund	21	—	—	—	9	—		—	1
Deutscher Schlagball	10—14	Rechteck 12 : 30	1	Handball hohl	6·5	1 Rundholz	—	8	5	—		1	1
Schlagball mit Freistätten	10—14	Rechteck 12 : 30	1	Handball hohl	6·5	1 Rundholz	4—6 Eisenstäbe (schwerer Hammer)	8	8	—		1	1
Schleuderball	16	Rechteck 30 : 80	1	Fußball mit Henkelriemen	21	—	2 Thore (4 Pfosten, 2 Querleinen,	6	13	—		1	—
Associations-Fußball	22	30 : 80	1	Fußball rund	21	—	2 Thore (4 Pfosten, 2 Querleinen,	10	15	—		1	—

Rugby-Fußball	30	40 : 80	1	Fußball oval	21 : 28	—	2 Thore (4 Pfosten, 2 Querleinen,	14	18	—	1	—
Cricket	22	offen, 50 *m* im Geviert	1	Handball voll, schwer	7·5	2 Flachschläger lang	2 Thore (6 Stäbe, 4 Querhölzchen)	—	15	—	1	—
Tennis	4	Rechteck 11 : 24	12	Handball hohl	6·5	4 Rackets (Netzschläger)	1 Netz mit 2 Spannpfosten	—	45	—	1	1
Ball Goal	22	Rechteck 35 : 80	1	Fußball rund	23	22 Rackets lang, ohne Geflecht (Reifschläger)	Wie bei Rugby Fußball	10	48	—	1	—
Feldball	22	offen, 40 *m* im Geviert	1	Handball voll, leicht	7·5	1 Flachschläger lang	1 Crickethor	3	6	—	1	1
Faustball	16	Rechteck 25 : 60	1	Fußball rund	21	—	1 Leine mit 2 Spannpfosten	4	8	—	—	—
Boccia	4—12	offen, 20 *m* im Geviert	12 1	Kugeln	9 7	—	—	3	3	—	—	1
Hildegarde	8—22	offen, 30 *m* im Geviert	1	Handball hohl	6·5	4 Flachschläger kurz	3 Netzscheiben auf Stab	—	14		1	1

Die Felddimensionen und Preise (von Selbstverfertigung abgesehen) sind auf das geringste noch zulässige Maß reduciert.

Literatur.

GutsMuths, Spiele. 7. Auflage.
Dr. Eitner, die Jugendspiele. 8. Auflage.
Monatsschrift für das Turnwesen, von Dr. Euler und Prof. Eckler.
Kreunz, Bewegungsspiele und Wettkämpfe
Raydt, ein gesunder Geist in einem gesunden Körper.
" die deutschen Städte und das Jugendspiel.
Heinecken, die beliebtesten Rasenspiele.
Fr. v. Fichard, Handbuch des Lawn-Tennis-Spieles. 3. Auflage.
Hermann, Ball-Übungen. 2. Auflage.
Heathcote, Lawn-Tennis, (The Badminton Library of Sports and Pastimes).
Original-Regeln der englischen Spiele.
Dr. Burgerstein, Jugendspielwesen (aus der Zeitschrift für Realschulwesen).
Dr. E. Witte, das Ideal des Bewegungsspieles und seine Verwirklichung.


Fig. 7.
Fig. 8.
8 a.
a.
10.
Fig. 9.